http://www.oldgamesitalia.net/

the 16-bit GAMES machine

Le migliori RECENSIONI per:
Amiga, Atari ST, MS DOS, Console, Coin-Op, Board Games, Fumetti, etc.

ESCLUSIVO!

RIVELATO!

SPECIALE SIMULATORI
1° PARTE

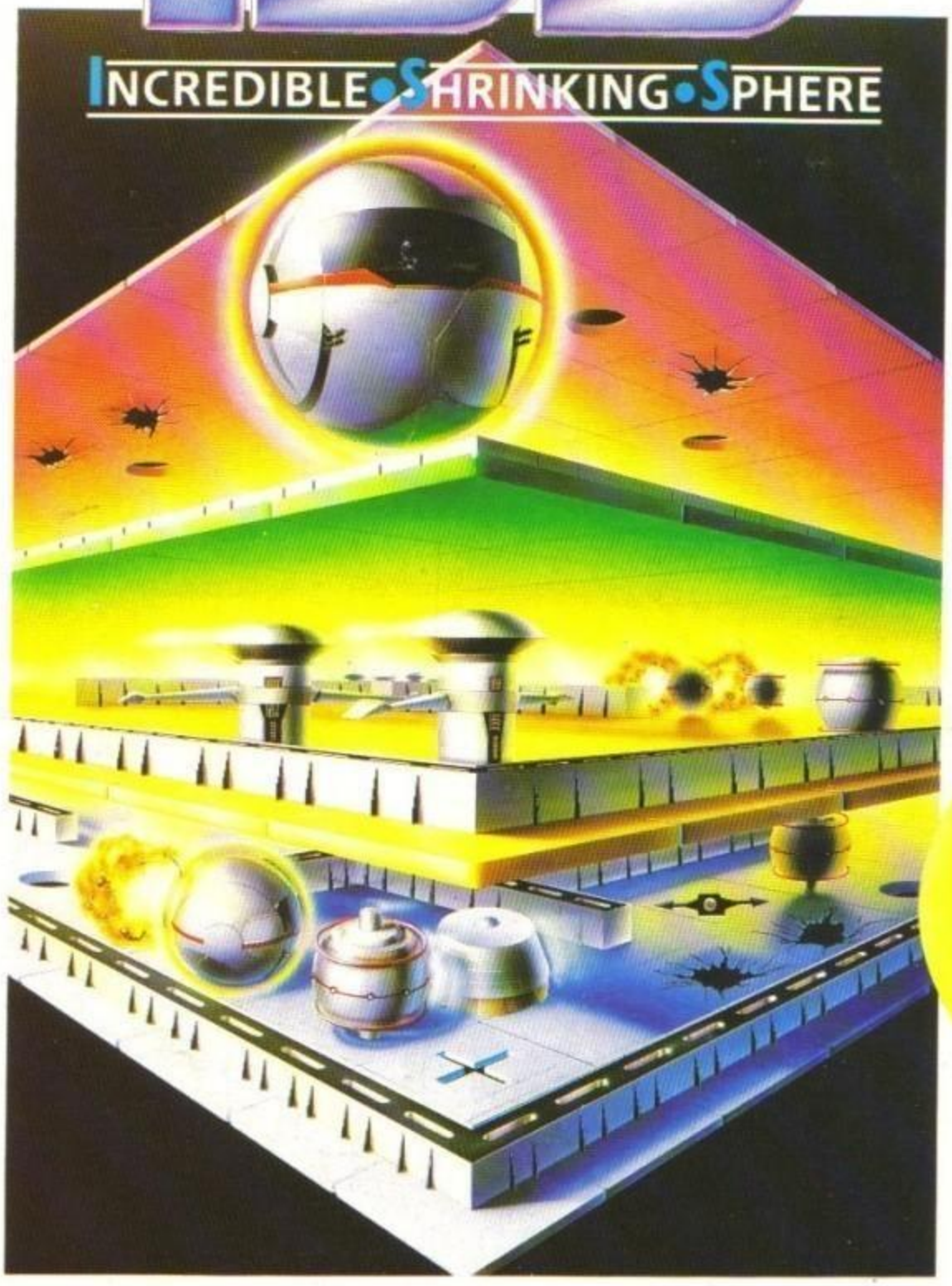
L. 5000
Anno II Numero 6 - Febbraio 1989 - L

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

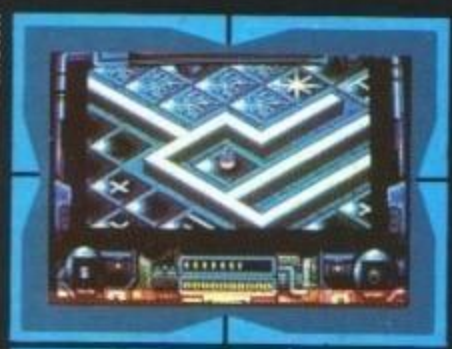
ISS

INCREDIBLE • SHRINKING • SPHERE



Presto disponibile per tutti i formati. In ogni confezione la "**planisfera**" in regalo.

Atari ST screens shown



Sangfalmadore è un planetoide - arena da combattimento, disegnato per provare la velocità, i riflessi e le capacità strategiche delle reclute.

Ma recentemente è successo qualcosa di assolutamente imprevedibile, una scossa tellurica ha danneggiato la superfice del pianeta...

Il Colonnello Matt Ridley frustrato dal suo lavoro sedentario e si è impossessato di una sfera da combattimento per provare la sua abilità sulla ormai instabile pista di Sangfalmadore!

Prendi i comandi dell'incredibile Shrinking Sphere! Il tuo compito è quello di localizzare il Colonnello Ridley, ma prima devi sopravvivere alla instabile superfice della pista di Sangfalmadore!

ELECTRIC DREAMS SOFTWARE

© ELECTRIC DREAMS 1989
ALL RIGHTS RESERVED.

Distribuito in Italia da: LEADER Distribuzione
21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ROBOCOP™

Take on the role of avenging angel as you mete out rough justice to the perpetrators of evil and lawlessness. Some of the most exciting scenes ever to fill a computer screen confront you. The future is here and now when you take up this challenge — PART MAN — PART MACHINE — ALL COP ROBOCOP

ROBOCOP ™ & © 1987 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED.

ocean®

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

T'R'I'A'D

V O L U M E · 1

UNA COMPILATION DI TRE CLASSICI DEI 16 BIT, PER ATARI ST AMIGA L. 59.000

ER Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Ca... Tel. 0332/21.22.55

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TANK ATTACK

- Bellissimo gioco di simulazione completo di pannello e di pedine.
- Semplice da giocare, **TUTTO IN ITALIANO.**
- Puoi controllare un'intera divisione di carri armati e autoblindo.
- Possibilità di vedere l'attacco **"DAL VIVO"** sul computer.
- Da 2 a 4 giocatori.

CBM64 cass. **L. 25.000** disco **L. 29.000** AMIGA **L. 39.000**

Disponibile anche per altri formati con programma in inglese

http://www.oldgamesitalia.net/

DER Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casc

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IN QUESTO NUMERO

SPECIALI

9 Posta

12 PREVIEW

19 Avventura

27 RECENSIONI

67 Tips & Tricks

70 COIN OP

73 GLI 'ALTRI GIOCHI'

76 Workshop`

79 La Stampa

14 **Software** Delikatessen
Dalla Germania con furore

16 Violenza Digitale
E tutti giocarono felici e... violenti!!!

22 Formazione di Volo
Jez San & Co vi spiegano come nasce un successo

58 Dragon's Lair
Un sogno diventato realtà...

67 Tips & Tricks
Noi li chiamiamo anche *Fish'n'Chips*

80 Play On Line
Il brivido corre sul filo...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDITIALE

GAMES machine

Passi da gigante

Mentre per gli otto bit questo periodo rap presenta una fase di 'stasi' — e abbiamo avuto modo di constatarlo nella preparazione di Zzap! — il mondo dei sedici bit non sembra subire soste: già nello scorso numero si parlava di 'Amiga portatile' e 'console ST', e le notizie che a poco a poco raggiungono la redazione inglese e quella italiana di The Games Machine sono sempre più interessanti e, lasciatemelo dire, quasi sconvolgenti.

Recenti contatti con la Readysoft hanno confermato l'avvenuta realizzazione di un 'emulatore MacIntosh' per Amiga, con caratteristiche che lo pongono al di sopra del famoso Magic Sac atariano, mentre sul campo software abbiamo assistito al 'battesimo del fuoco' di una conversione impressionante come Dragon's Lair.

Nel frattempo la Fiera del Giocattolo ci ha permesso di osservare da vicino (sebbene si trattasse di un video) la nuova console Konix Slipstream, e ci ha confortato sapere che verrà ufficialmente importata in Italia.

In tutto questo avvicendarsi di eventi software e hardware anche lo standard più diffuso del mondo, l'MS DOS, sembra vivere un momento d'oro, con una produzione sempre più florida e qualitativamente valida.

E mentre il mondo dei sedici bit esplode con dirompente spettacolarità, lo staff di TGM si espande per contenerlo, e per darvi una rivista sempre più ricca, sempre più informativa e sempre più 'a 16-bit'.

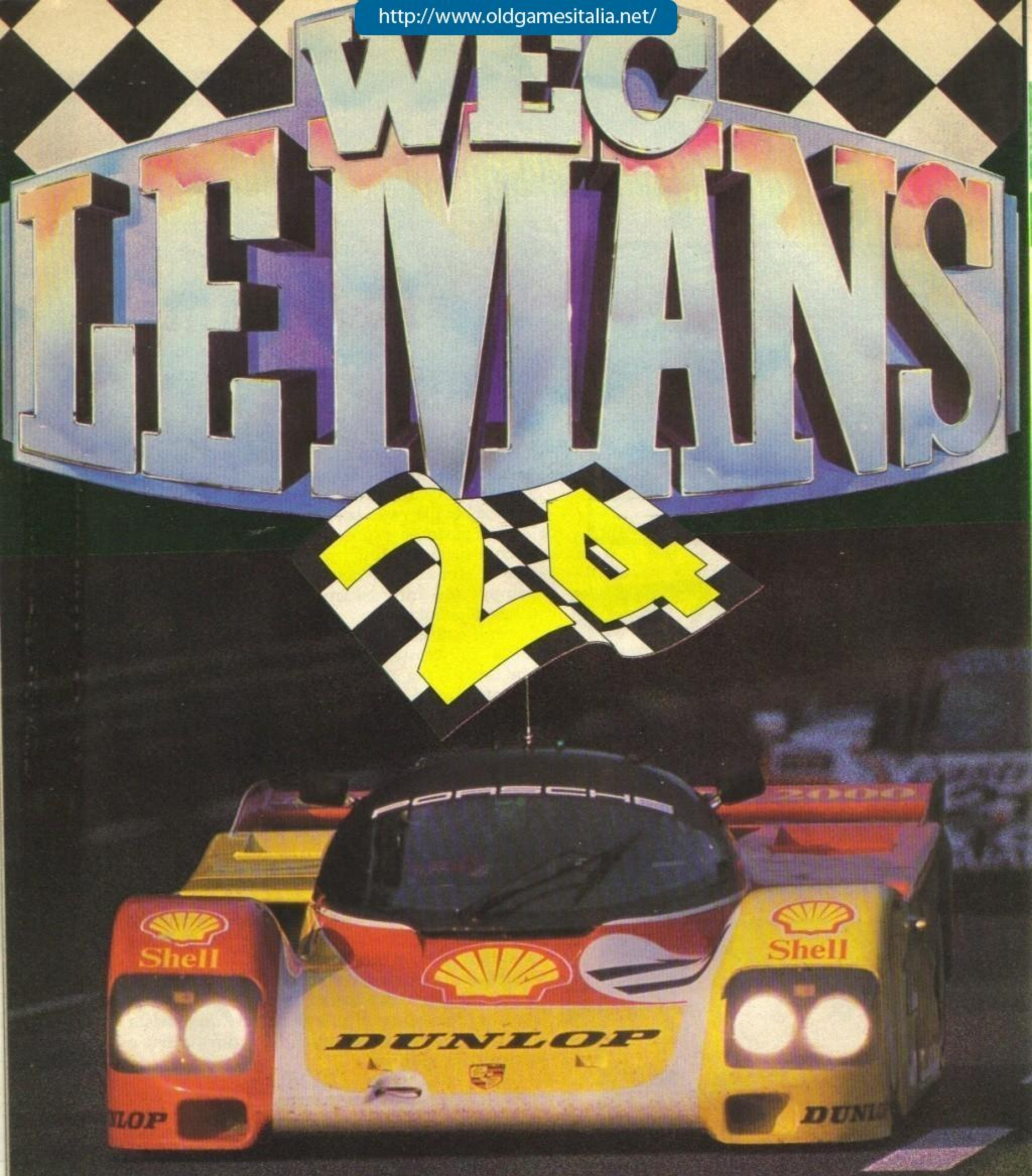
Bonaventura Di Bello

Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile:** Roberto Ferri **Direttore Esecutivo:** Bonaventura Di Bello **Capo Redattore:** Stefano Monti **Digital Layout:** Adelaide Mansi **Redazione:** Fabio Rossi, Paolo Cardillo, Antonello Jannone, Massimo Torriani, Luca Cornacchia, Nessim Vaturi, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, Fabio Ferrara, Giuliano Gandini - **Redazione:** Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 6468706 **Fotolito** European Color di Lavezzi - Milano **Stampatore:** Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionario di pubblicità:** SPAZIO 3 - Piazzale Archinto, 9 - 20159 - Milano - tel. 02/6882708-66800246 **Distribuzione:** ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano
Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION*
Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano N° 587 del 19/9/88 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento 11 Numeri £50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - V. della Spiga, 20 - 20121 Milano

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WEC LE MANS 24



Nessun'altra gara mette alla prova i nervi e la resistenza fisica di un pilota con la 24 ore di Le Mans. WEC LE MANS non è solo un gioco - è l'ultima esperienza in fatto di guida.

Imagine ..the name of the game

PRESTO DISPONIBILE PER VARI FORMATI.

(istruzioni in italiano)

http://www.oldgamesitalia.net/

ER Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Cascia

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM MAIL

PROLOGO

La storia è un continuo ripetersi di eventi. La posta lo dimostra. Abbiamo 8 bit in più, hard disk e CD ROM, ma in fondo siamo sempre gli stessi. Gli argomenti che vengono affrontati nelle lettere che ci giungono sono identici a quelli dibattuti da quando sono nati i primi computer: pirateria, rivalità fra i vari sistemi, ecc. Molti lettori ci accusano di fomentare queste polemiche, ma vi possiamo assicurare che il 99% delle missive trattano gli argomenti sopra citati, e se non le pubblicassimo la Posta non esisterebbe più. Ma cresceremo prima o poi? Una cosa è certa:secoli di storia non hanno insegnato nulla all'autore della prima lettera di questo mese.
Non voglio fare alcun commento. A voi l'arduo (?) giudizio, e siate umani...

POLEMICHE ESASPERATE

Spett. cara, amata TGM,
non si va mica tanto bene, eh? Da qualche tempo a questa parte vi state adagiando sugli allori, eh? Ma bravi, ma bravi, mi fate schifo!!! Dove sono le rubriche promesse per il numero 4? Invece di mettere il servizio sul Virus voi mettete 3 pagine sul dossier "PIRATERIA" condito con foto tipo CIA. AH!AH!AH! Che ridere, addirittura la copertina sugli occhi!! Tipo SPACCIO DROGA. Per la serie TGM VICE squadra anti pirati. OH!OH!!H!!H!
Protagonista della serie:Lui, l'inimitabile, l'incorruttibile, l'irriconoscibile...
CAPOREDATTORE MASCHERATO
AH!AH!AH!?!? Basta con questo discorso e passiamo ad altro: la posta del n.4 non va mica bene. FA PENA!! E' moscia. Per la serie CASI UMANI: TED 16 con una lettera strappalacrime, sigh, sigh, sono commosso! Per la serie: SARANNO FAMOSI 2: DIMITRI MENCINI (non a caso! Lo conosco, quel nome! Sfido io!!)continua così, vai forte e segui il motto: ASPETTA E SPERA, CHE POI SI AVVERA.
Poi c'è quell'esaltato di THE ALEX che pur definendosi un antipolemico alimenta lui stesso la polemica. Contento lui... ma da che parte stai?? Comunque, tornando a voi, TGM... Dite la verità, voi siete degli ataristi, eh? Zitti, zitti, credete che tutti noi siamo scemi, eh? Voi parteggiate per l'Atari, venduti!
Vergogna! Miscredenti ed eretici riconvertitevi sulla retta via!
Non sono il Messia ma colui che in vece di Dio (modesto il ragazzo, NDR) è sceso sulla Terra per giocare, lavorare, operare con l'Amiga.
AMEN
The boy un'Amiga dipendente alias Dario Altobelli

P.S.So che non pubblicherete questa lettera, perché scotta, perché vi nuocerebbe. Ma se lo farete sarete considerati da tutti noi (miei discepoli) VIGLIACCHI, CODARDI, PROTEZIONISTI, PAUROSI e CENSURISTI.
P.P.S.
E poi voglio dire una cosa al Caporedattore Mascherato: ti fa male questa lettera, eh?
Ciao TGM, a presto... EH!EH!IH!IH!OH!OH

Tutti i punti evidenziati dalla lettera di questo terrificante lettore sono stati più volte spiegati, ma a quanto pare c'è qualcuno che ha bisogno di un ulteriore chiarimento (speriamo ultimo). Soprattutto per un altro lettore, Salvi Luca, che ci ha scritto una lettera chilometrica. Bene, quindi beccatevi i 10 comandamenti di TGM da imparare a memoria:
1)non siamo né ataristi, né amighisti, né milanisti...
2)Non fomentiamo alcuna polemica: pubblichiamo ciò che scrivete
3)La copertina è una bomba: non criticatela troppo altrimenti esplode.
4)Il prezzo è giusto. Non conta la quantità ma la qualità.
5)Le nostre recensioni sono originali al 100%.
6)La pubblicità è un tuo diritto: amala e rispettala.
7)Siamo stati, siamo e saremo sempre contro la pirateria.
8)Non si vive di sola grafica.
9)W le critiche, ma solo quelle costruttive.
10)Avrei anche finito, ma il 10 ci stava bene.

ANTIPOLEMICHE ESASPERATE

Cara TGM, sei grande!
Passo subito al sodo per rispondere ad alcune lettere del quarto numero di TGM, rispondo...
A THE ALEX: bravo! Continua così! Mi hai veramente strappato un sorrisetto (anzi due), specialmente quando parlavi di modo GNAM e del "Caffettiera Interface" (hi!hi!hi!). Poi vorrei parlare con Mauro Sardu, il prof. Luca Morisi, e con Acquaman: assassini! Assassini! Avete fucilato Broncos per aver scritto il vero! Io sono un Amighista come voi, ma ammetto le cose vere! Specialmente ad Acquaman voglio dire una cosa: caro collega non è possibile che tu non abbia mai visto lo sfarfallio in HI-RES: basta caricare il Deluxe Paint (splendido!) e scegliere HI-RES e poi vedrai che sfarfallio!! Mauro Sardu, io per te dovrei comperare un AMIGA 1000 o 2000 per leggere i dischi MS-DOS? Sto ancora raccogliendo i brandelli di

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Broncos, scannato vivo da voi! Basta litigare con gli ataristi! L'ultima cosa voglio dirla a Dungeon Master: caro allocco, non voglio praticare lo Zen (così come l'hanno definito quei simpaticoni di TGM), ma ti voglio dire solo una cosa: vatti a fucilare tu con i tuoi (pochi) colleghi che in Italia sono quasi inesistenti, i quali hanno quel computer chiamato Atari ST. Parlando di Atari mi è venuta voglia di farmi una partita con il mio glorioso VCS 2600.
Ultimo messaggio per la redazione:non provate ad infinocchiarci ancora come avete fatto sul numero 4 (il più brutto mai pubblicato), eh? Sprecare pagine e pagine per quelle scemenze! (Quali?, NDR) Saluto tutti escluso gli ataristi (incomincio ad usare lo Zen) che sono tutti brutti, ignoranti, attaccabrighe, ecc. (meno male che hai detto basta litigare, NDR).
firmato: MR ABC
P.S. Perché le conversioni da coin-op escono prima sull'ST?
Detto questo, perché i giochi dell'Amiga devono essere conversioni dall'ST che a loro volta sono convertiti dai coin-op? Spero in una risposta.

Le conversioni vengono realizzate in gran parte in U.K. e lì l'Atari ST è presente in quantità nettamente superiore all'Amy. Collega le due cose e capirai il tutto. Poi le conversioni da St ad Amy portano spesso a risultati disastrosi (Bionic Commandos, Out Run, Double Dragon tanto per citarne qualcuno) ma ci vorrà del tempo perché tutte le conversioni siano realizzate direttamente sul piccolo gioiello di casa Commodore.

UN'ALTERNATIVA AD AMIGA VS ATARI

Spett. Redazione di TGM
sono un ragazzo di 16 anni, felice possessore di un 520 Atari ST. Non voglio elencare i pregi (infiniti) e i difetti (pochi) del mio computer, né quelli del rivale Amiga, anzi vorrei sottolineare l'inutilità della diatriba, tanto più che noi ataristi siamo dei professionisti in contese del genere, avendo fatto le ossa dai tempi dei VCS-intellevision (allora erano il top del top, inutile dire per chi parteggiavamo).
I computer in questione sono ambedue ottime macchine, basate sullo stesso processore, quindi perché non cessiamo la discordia ed insieme bastoniamo un altro computer? (diciamo l'MSX 2, per esempio).
Sono sicuro di trovare tutti gli utenti atari (brava gente) d'accordo con me nel tendervi una mano, amighi, sono anche sicuro di trovare d'accordo i più intelligenti tra di voi, per i casi disperati invece, vi invito a casa mia per esporvi di persona le ragioni di simile gesto. (Si sapeva che sarebbe finita a botte, eh,eh,eh)
P.S.
Tengo 8 ad italiano,si nota???
Remo Fuluschi -Roma-

Il compromesso fra i due sistemi maggiori, l'Amy e l'ST, sembra profilarsi (finalmente) all'orizzonte. L'idea di prendersela con una capro espiatorio comune, l'MSX 2, è originale.
C'è però da vedere cosa ne pensano i possessori di tale computer...

THE ALEX STRIKES BACK!

Bareggio,26-1-1989 d.C.

"immagina che non esistano i giochi,
è facile, se ci provi,
no stick davanti a noi
sopra di noi solo il cielo
Immagina che tutta la gente
non giochi più agli arcade"

Sembrerebbe proprio una di quelle canzoni di pace degli anni passati. Ricordate?- Dylan, Lennon, Baez.
Essi combatterono per la pace nel mondo.
Niente grassi o magri, niente puliti o sporchi, niente bianchi o negri. E noi ci spariamo "Suc City" magari nemmeno sapendo di che cosa parla?!?! Ci uccidiamo per i nostri computer ormai pensando solo a questo argomento (vero Piro?) senza più guardare fuori il verde dei prati (fra un rifiuto e l'altro,NDR) o il blu del cielo (chi ha un Amiga se ne frega:ha le immagini digitalizzate).
Ancora un po' e non esisteranno più specchi: solo videocamere e monitor.
E poi ci parlano di cyberpunks?
Un tempo credevo che fosse solo un espediente per spaventarci e metterci sull'attenti. Ora dopo Blade Runner, Neuromancer e i più divertenti Captain Power e Max Headroom non riesco ad immaginarmi un altro tipo di futuro.
Spegnete il computer e affacciatevi alla finestra.
Fate sport, giocate e vincete. We were born to run.
A morte i polemici
The alex
P.S.
Ringrazio Piro, Matteo, i Putizzorum e Gibi.
P.P.S.
Programmo l'MSX e gioco sul SEGA.
HA HA HA HA HA

Tra il marasma di lettere che ci giungono mensilmente, capita a volte di trovare, tra pirateria e polemiche varie, una lettera ambigua, nel senso che non si riesce a capire se è seria o ironica, patetica o commovente. Una cosa è certa: seguendo le orme del Celentano moralista, il nostro The Alex ha cominciato una polemica globale contro tutto e contro tutti.
Siamo di fronte ad una svolta nella storia della posta? Boh, chi vivrà, vedrà. (Frase abusatissima, ma di buon effetto scenico)

COMMENTONE FINALE

** Promettiamo di dedicare più spazio a SEGA, NINTENDO e MSX.*
** Minireferendum:cosa ne pensate dei giochi di ruolo?*
** Nicola Quattrini di Roma ci suggerisce un concorso a premi per i lettori più belli. La sua foto che ci ha inviato l'abbiamo passata a Playboy che ci ha promesso di dedicargli il paginone centrale del prossimo numero.*

Per questo mese è tutto, ma tenete in mano carta e penna (la macchina da scrivere pesa troppo) e siate pronti a vivere un 1989 "epistolare"!!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MICROPROSE

SIMULATION • SOFTWARE

The Action is Simulated
The Excitement is Real

MicroProse Ltd. 2 Market Place, Tetbury, Gloucestershire GL8 8DA. Tel: (0666) 54326 Telex: 43422 MPS/UKG

SILENT SRVICE
GUNSHIP
AIRBORNE RANGER
STEALTH FIGHTER
PIRATES
KENNEDY APPROACH...

LE SIMULAZIONI USA N° 1

Distribuito in Italia da:
LEADER Distribuzione - Via Mazzini, 15

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

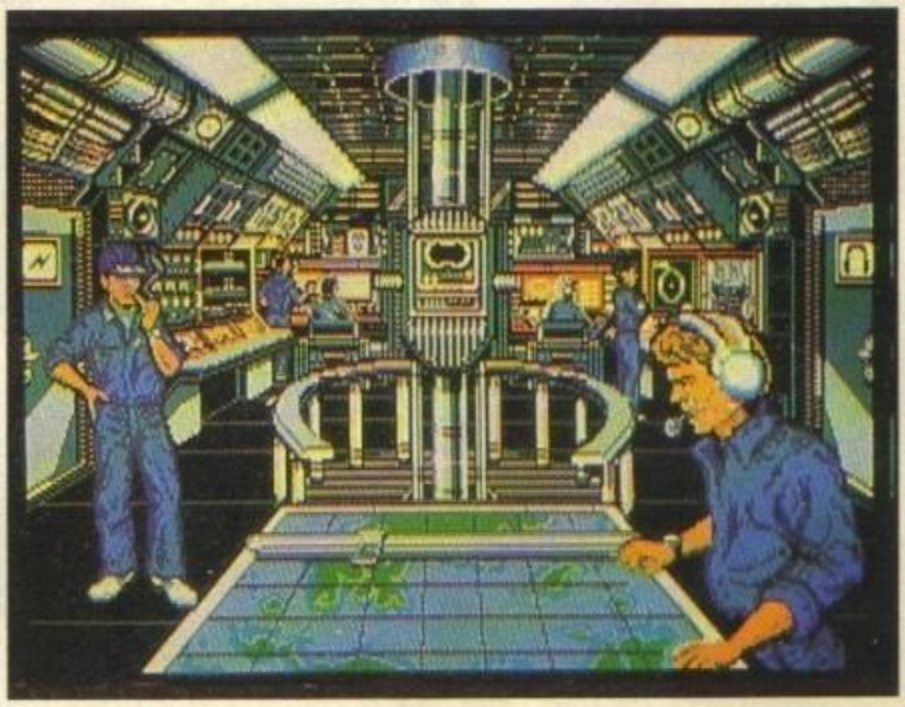
http://www.oldgamesitalia.net/

TGM PREVIEW

Il sale della vita

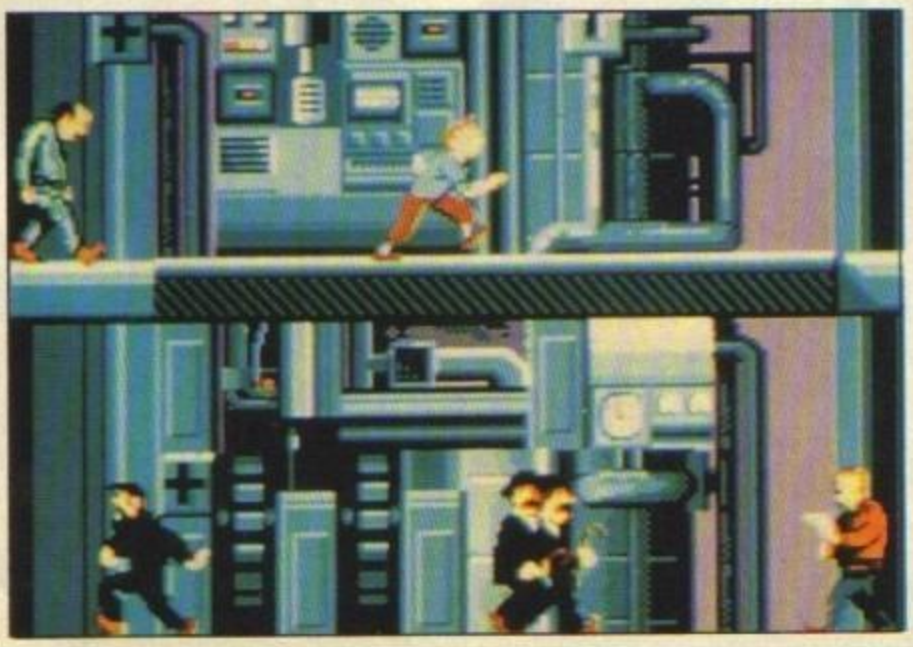
La varietà sarà la caratteristica del 1989 come si può vedere da questi nuovi giochi. Licenze meravigliose, altre simulazioni dalla Accolade, tanti giochi per PC (finalmente) e uno sguardo a cosa c'è di nuovo nel mondo delle software house - tutto nelle preview di TGM, per questo mese un po' ridotte, ma...

Il boom del software per PC segue a quello dell'hardware



La crescita di PC ad alta qualità e basso prezzo sta trasformando da computer da lavoro tradizionale in una macchina-gioco - e non sorprendentemente, le simulazioni sono le prime nel gruppo. Dopo tutto, l'aspetto "giocoso" dei PC è stato a lungo dominato da software house Americane, che tendono a favorire giochi sportivi e di guida. Ad esempio, l'Electronic Arts ha promesso 688 Attack Sub per Febbraio. Basato sui sottomarini Americani classe Los Angeles,vi trascinerà attraverso una serie di missioni reali intorno al mondo, con realismo extra aggiunto da routine di pseudo-intelligenza artificiale (AI).
Queste rendono il comportamento di ogni nemico differente, così ogni missione è una sfida diversa.
Graficamente, 688 Attack Sub da una prospettiva in prima persona (periscopio incluso), e membri dell'equipaggio digitalizzati. E' persino possibile scegliere se essere il comandante di un sottomarino sovietico.
Per quelli che cercano più divertimento, Walking Circles sta convertendo Where Time Stood Still della Ocean sul PC. Lo scenario è abbastanza semplice: un aeroplano si fracassa nelle isolate montagne Hymalayane lasciando un gruppetto di persone al proprio destino. Tu controlli il pilota, Jarret, e provi a portarli in salvo, attraverso una serie di pericoli naturali (beh, naturali se consideri i ciclopi come mostri naturali). Come mostra la foto, il gioco PC mantiene i dettagli da film dovuti alla monocromia. Altri titoli per PC includono Korean War, F-86 Sabre Strike dalla Accolade, e Operation Hormuz dalla Again Again. E in America, la Taito ha trasferito Arkanoid sul PC. La Epyx sta producendo per i possessori del sistema operativo PS/2 sei conversioni (tutte su dischi da 3.5 pollici, ovviamente). I titoli sono: Summer Games II, Winter Games, World Games, Destroyer, Sub Battle Simulator e Impossible Mission II. Tutti i titoli sono già disponibili per i PC compatibili standard.

La febbre dei diritti colpisce ancora

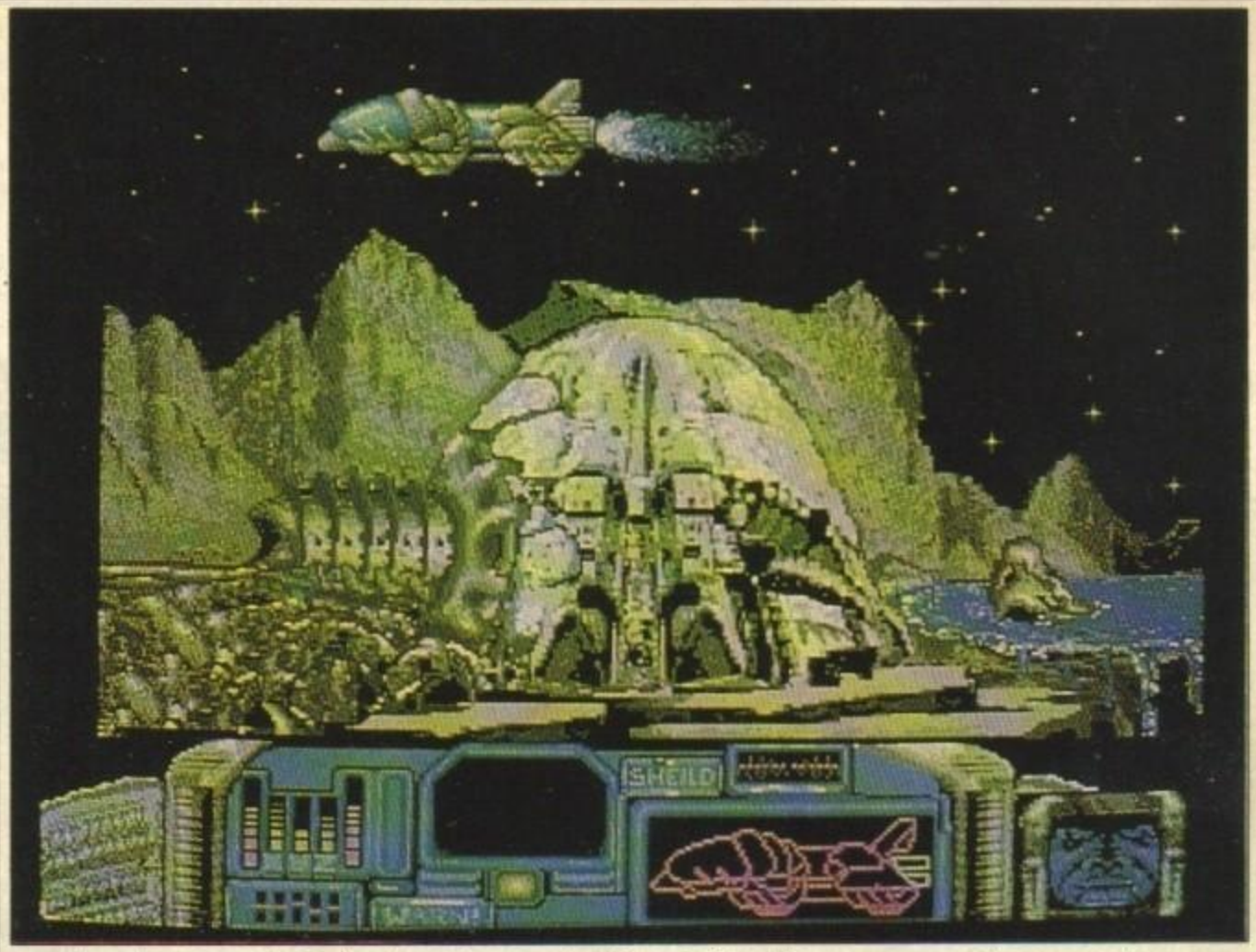


Una nuova sfornata di licenze e giochi-dai-libri sta per uscire con eroi da Tintin a Arnold Schwarzenegger.
La software house Francese Infogrames ha piani di mettere l'avventuriero a cartoni animati Tintin sull'Amiga — infatti il gioco potrebbe essere persino fuori per quando leggerete questo, completo con il cane di Tintin Snowy e l'irascibile Capitan Haddock.
L'annuncio segue ad un lungo periodo di quiete; ci fu un po' di eccitamento circa due anni fa quando i possessori dei diritti di Tintin in UK iniziarono a cercare una software house per produrre un gioco. Ma niente successe, e sembra che la Infogrames abbia avuto la licenza per prima - dopo tutto, il Tintin originale arrivò dallo 'Channel'.
Altro dalla Francia, la Coktel Vision promette il gioco tratto dal libro di avventura di Jules Verne 20,000 Leghe Sotto I Mari.
20,000 Leagues Under The Sea, atteso su Amiga, ST e PC, è un gioco arcade-adventure basato sulla buona - beh, cattiva - nave/sottomarino Nautilus.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA UBI SOFT VA PER LA GRAFICA



"Buona sera, queste sono le notizie Ubi Soft. Il malvagio genio Vrangor e il suo braccio destro Menigo stanno minacciando il popolo di Selenia, in un ignobile piano per diventare gli Imperatori della Galassia. Un singolo BAT agente è stato inviato per prevenire ciò e tenere l'universo libero."
Non interessatevi della storia, guardate la grafica - questo è il messaggio della Ubi Soft che porta un trio giochi dal bell'aspetto.
L'agente nel nostro immaginario telegiornale sei tu in BAT. Data di uscita: Febbraio sull'ST, con Amiga a seguire a Marzo.
Final Command un gioco d'azione in stile adventure che ti manda in una missione cerca-e-raccogli in una stazione spaziale deserta, incontrando sia nemici che amici e barattando per suggerimenti. Atteso sull'ST e PC compatibili a Febbraio, seguito dall'Amiga a Marzo.
E c'è anche Night Hunter, un arcade-adventure di 30 livelli con un rinfrescante cambio: invece di salvare il mondo, sei le forze del male. Come il Conte Dracula, cerca di trovare-e-distruggere le missioni contro i medaglioni sacri che tengono a bada i vampiri, trasformandoli in pipistrelli o (meno convenzionalmente) in lupi mannari quando necessario.
Ogni livello consta di 20 schermate e otto oggetti, così da avere un totale di 600 schermate e 240 cose da trovare - abbastanza da tenere ogni giocatore impegnato dall'alba al tramonto. Per l'ST l'uscita è stata posta per Gennaio, con Amiga e PC compatibili a Marzo.

CHE ASPETTI !

Regala finalmente il DRIVE al tuo C64 o al tuo AMIGA !

Drive CIRCE per 64 .....Lire 259.000

• **COMPATIBILE** col 1541 • **ROBUSTO** mobile **SCHERMATO** antidisturbo • **GARANZIA** totale (ricambi e mano d'opera) • Libretto di **ISTRUZIONI** in italiano • Dischetto **OMAGGIO** con programmi e copiatori **TURBO.**

Alcuni prezzi dal nostro listino:
✔ Commodore C64 Lire **299.000**
✔ Drive Commodore 1541 Lire **349.000**
✔ AMIGA 500 con Drive e Mouse Lire **849.000**
✔ Adattatore Telematico Commodore (compreso abbonamento gratuito Videotel) Lire **99.000**

• I prezzi riportati sono comprensivi di I.V.A.

Drive CIRCE per *AMIGA* .....Lire 249.000

• Ultra**COMPATTO** • Mobile in **METALLO** • Meccanica **GIAPPONESE** • Presa **PASSANTE** per collegare più Drives in serie • Tempo di **ACCESSO** 3ms • **AFFIDABILISSIMO** (vedi Commodore Computer Club N° 55)

PUNTO VENDITA AL PUBBLICO:
CIRCE Electronics s.r.l.
V.le Fulvio Testi, 219 •20162 MILANO
Tel. 02/6427410

Celeri spedizioni in tutta Italia a mezzo pacco postale assicurato, con pagamento contrassegno al postino + Lire 15.000 quale contributo spese di spedizione. **CIRCE Electronics s.r.l. - via Primo Maggio, 26 - Zona Industriale - 37012 BUSSOLENGO (VR)** • Per ordini telefonici e/o informazioni, telefonare allo 02/6427410. •Per ricevere il listino HARDWARE, inviare i propri dati insieme a Lire 1.300 in francobolli.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFTWARE Delikatessen

Chi sono quelle persone che ci hanno fornito alcuni dei peggiori (ma anche qualcuno niente male) programmi del passato? Chi è che traduce peggio degli altri le proprie istruzioni? Che cosa hanno intenzione di fare in futuro? Siamo andati ad indagare sulle ditte tedesche di software il cui sempre crescente Wanderlust li ha portati ad una fama mondiale.

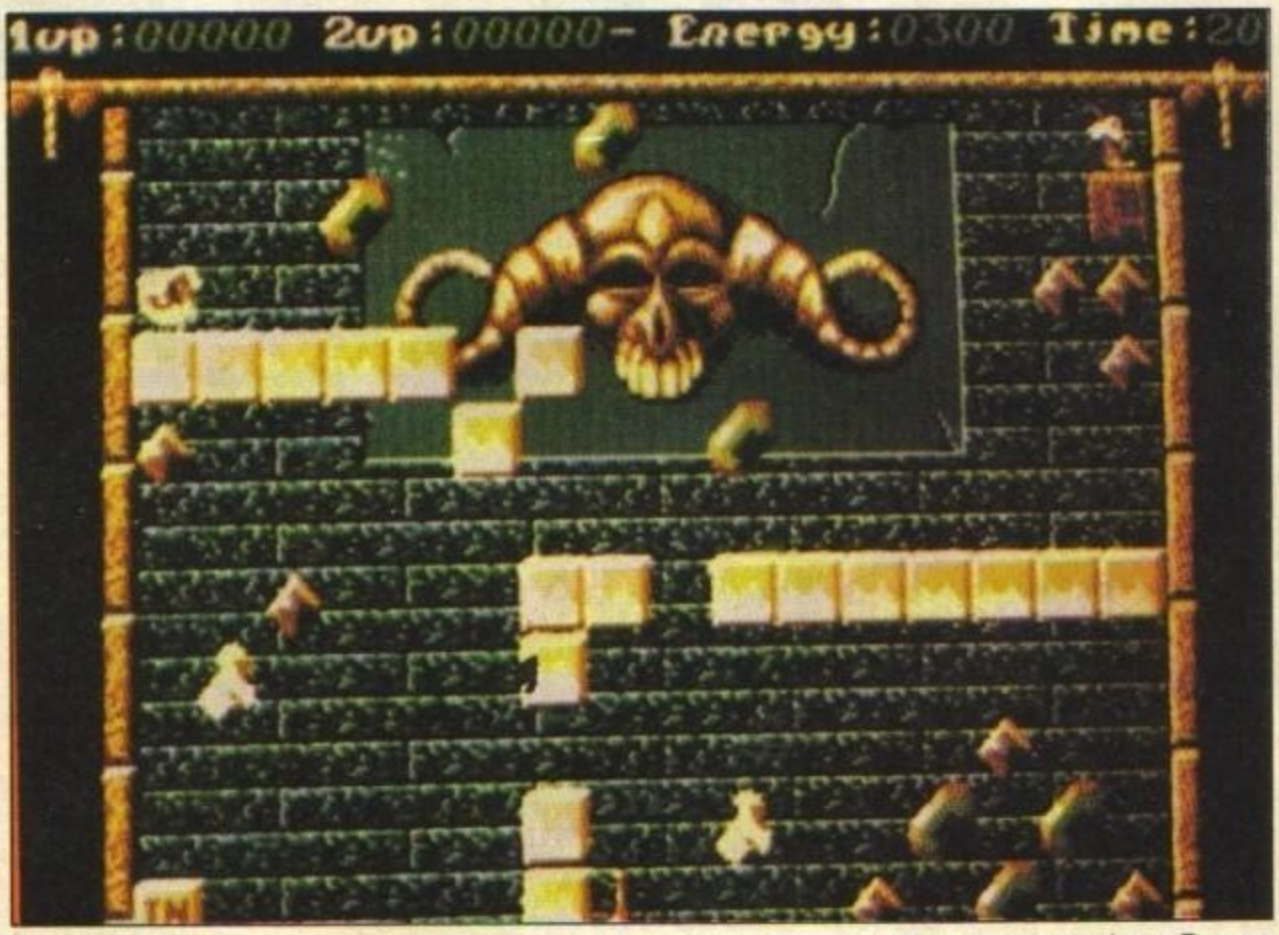
Over the Rainbow

Dai suoi umili inizi come una società con un unico membro nel 1984 a Guthersloh, la Rainbow Arts è cresciuta sino a divenire oggi la più importante software house tedesca. Da allora, la compagnia si è ingrandita enormemente, ed ora paga 60 autori che lavorano in squadre per produrre giochi arcade, role games e conversioni sia per il mercato europeo che per quello americano.

In molti paesi europei, tuttavia, la Rainbow Arts si è fatta una pessima reputazione. La loro consociata Time Warp, ad esempio, ha scritto i terribili Around The World in 80 Days e Street Gang, oltre ad una serie di cloni sfacciati come The Great Giana Sisters (Super Mario Bros.).

La Nintendo non sapeva nulla del mercato che questa ditta tedesca si era conquistato rubando l'idea del coin op giapponese sino a che uno dei loro impiegati non ha visto il gioco sul monitor di una fiera, ordinandone immediatamente il sequestro. Oltre a questa azione, è stata anche bloccata la produzione del seguito del gioco, che doveva intitolarsi Arthur & Martha in Futureworld.

Un altro dei cloni tecnicamente ineccepibili della Rainbow Arts, il superbo Katakis, ha poi creato problemi ancora più esplosivi a causa della sua evidente derivazione dal famosissimo coin op della Irem R-Type. A causa di questo gioco si dovette persino rompere il contratto con la GO! fatto dalla Mediagenic, rischiando di buttare all'aria milioni di sterline.



▲ *Dall'alto in basso:* Grand Monster Slam *e* Spherical

Negli ultimi tempi, sembra che la Rainbow Arts si sia pentita di tutto questo, e si stia persino spostando su nuovi mercati - è possibile che i primi mesi del 1989 vedano la comparsa nelle sale giochi di un coin op chiamato The Dark Chamber, prodotto dalla consociata Rainbow Games. Il gioco - che sarà uno shoot'em up di ambientazione fantasy - sarà poi seguito da un gioco sportivo particolare chiamato Monster Olympics.

Sul mercato casalingo, la RA ha lanciato già lo strano Spaceball, e nei prossimi mesi dovremmo poter vedere Danger Freak e Spherical, che ha fatto alzare più di una sopracciglia quando si è saputo che trae ispirazione da Solomon's Key. I progetti futuri comprendono anche altri dieci giochi arcade, quattro RPG ed un paio di giochi tridimensionali, probabilmente solo per i 16 bit.

La loro etichetta Soft Gold (responsabile di orrori come Bad Cat e Jinks) produrrà poi due giochi per Amiga del gruppo Golden Goblins. The Grand Monster Slam è un gioco sportivo fra barbari, che si guadagnano il pane pigliando a calci

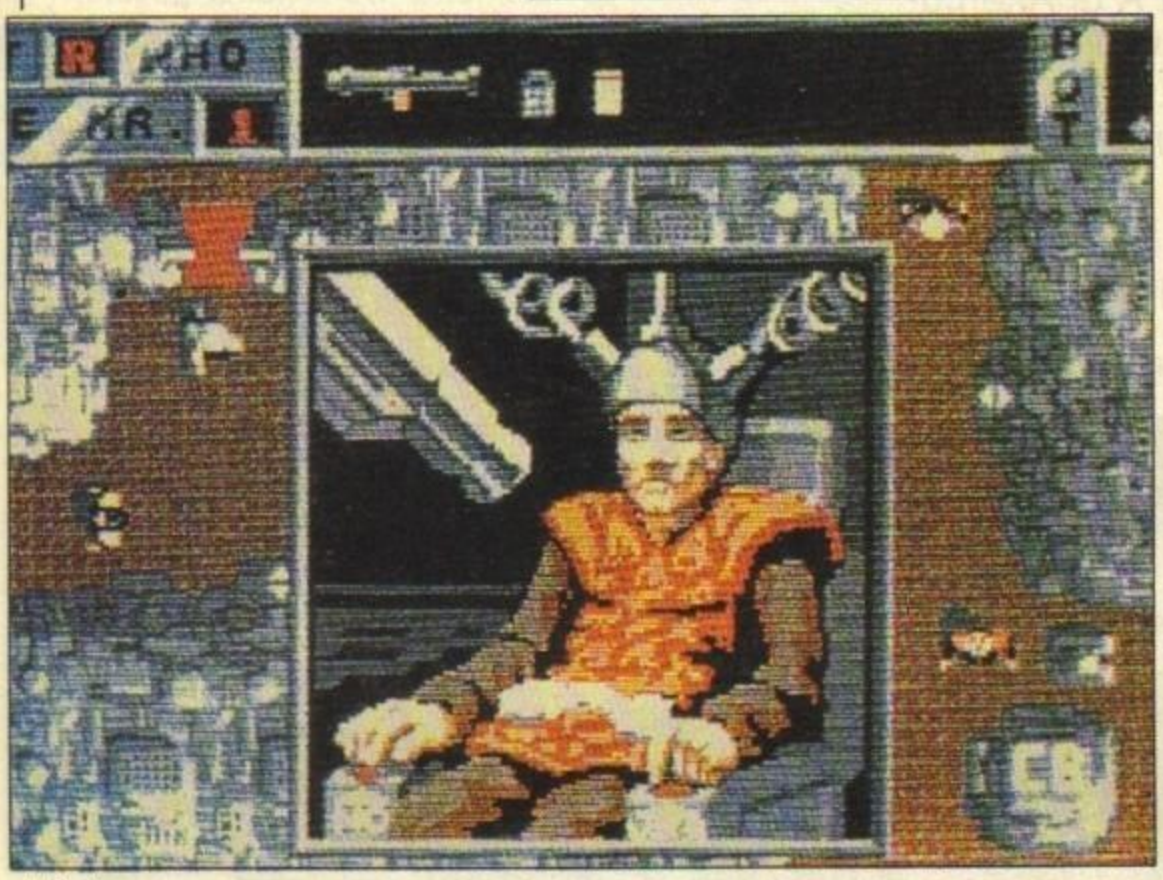
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

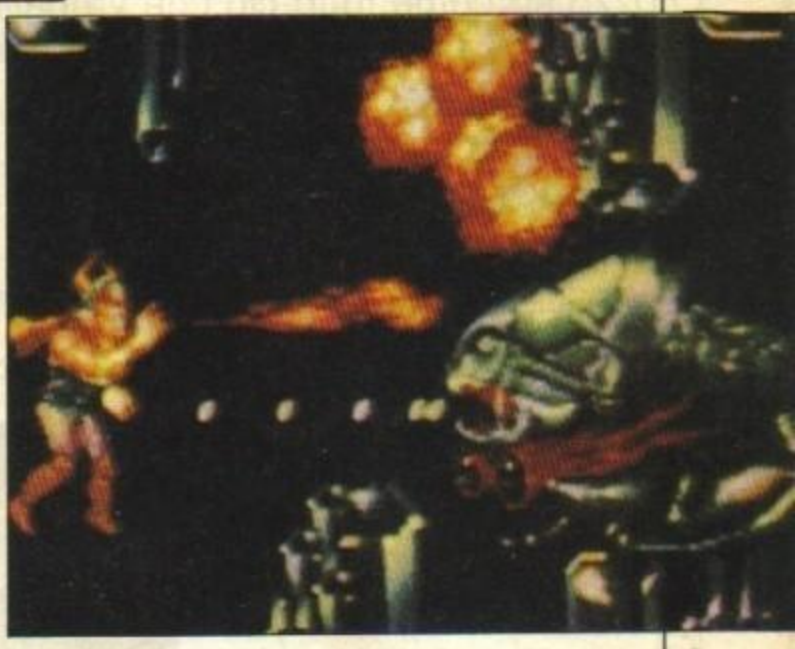
http://www.oldgamesitalia.net/

piccole creature pelose in un campo. Circus Attractions vi fa invece provare l'ebbrezza del lancio di coltelli, dei tuffi in un bicchiere, del camminare su una corda tesa, del trapezio e del giocoliere.
Nel frattempo, i Time Warp stanno dando i tocchi finali al loro simulatore di pallavolo intitolato... The Volleyball Simulator, e stanno lavorando sul più evocativo Oxxonian e su Winetou, di cui però si conoscono solo i titoli.
L'altra affiliata della RA, la ReLine, pubblicherà presto un gioco di strategia chiamato Oil Empire, un Hollywood Poker Pro e Wiow Wizard.

pubblicare la sua versione digitale dei cartoni animati di Tom & Jerry, che dovrebbe riprodurre tutte le caratteristiche dei cartoni animati, trappole comprese. Il demo che abbiamo visto era assolutamente primitivo, ma sembrava che la struttura fosse piuttosto complessa. Chi vivrà vedrà.

Qui a sinistra: Circus Attractions
Qui sotto: Dark Chamber ▼

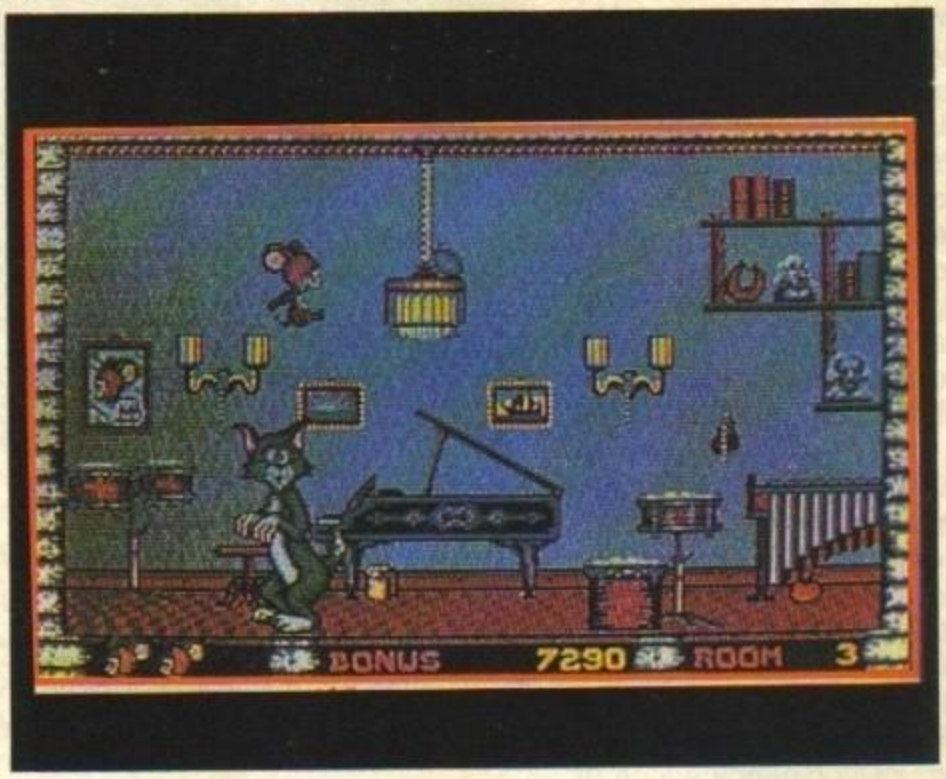


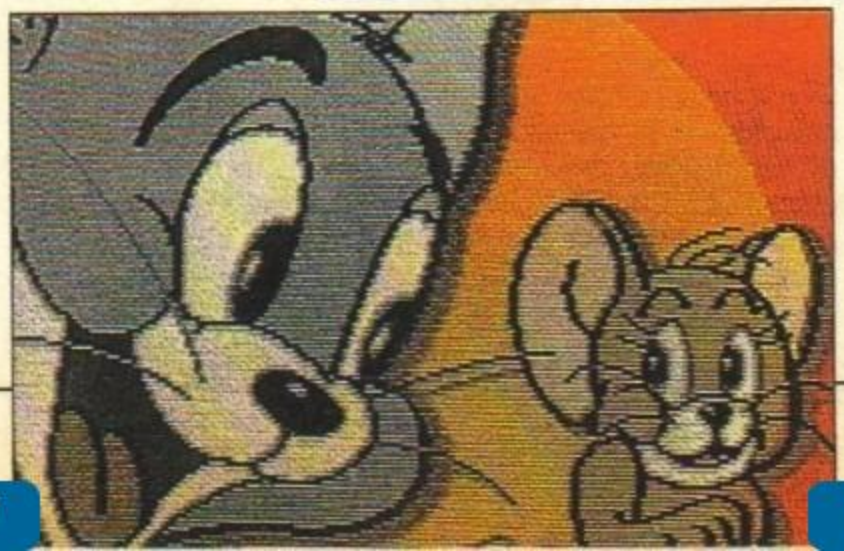


Magic Bytes

Probabilmente la cosa migliore che si può dire della Magic Bytes è che non sono mai corto di idee. Sin dalla sua fondazione nell'estate del 1987, ha deliziato e tormentato i giocatori europei con roba come Pink Panther, Western Games, Vampire's Empire ed il bizzarro Clever & Smart.
Entro la fine del 1989 dovrebbero invece aver visto la luce Mini-Golf, Nightdawn, Paranoia Complex (basato su di un folle gioco di ruolo), Wall Street (simulazione borsistica), USS John Young (simulatore navale) e Persian Gulf Inferno (30 minuti per sventare un complotto terroristico internazionale).
La Magic Bytes sta anche per

▲ *Uno screen di* Paranoia, *il videogame tratto dal famoso gioco da tavolo (per la recensione aspettate il prossimo TGM)*





Questi due simpaticissimi personaggi non hanno bisogno di presentazioni

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIOLENZA DIGITALE

Non l'abbiamo già sentito da qualche parte? Qualche ultraviolento ed ultraipocrita se ne viene fuori da chissàddove e ci fa un bel predicozzo su come tutto ciò che va dalla A di Afterburner alla Z di Zarch corrompa le giovani ed innocenti menti dei ragazzi ed - oops! - prima che si riesca a sfuggirgli eccoci tutti sotto una bella doccia fredda di pruderie evangeliche.

Beh, prima che arrivino le risposte indignate delle Autorità voglio dirvi che io sono pienamente d'accordo con John Gilbert, il direttore di Fear (una rivista pubblicata dalla Newsfield in Inghilterra che si occupa esclusivamente di storie, film e letteratura horror). Come John, mi oppongo a queste situazioni eccessivamente paternalistiche che ci portano via una delle libertà fondamentali, quella di guardare quel che vogliamo e, nei limiti della ragione, fare ciò che desideriamo.
Ma dov'è che finisce la libertà e comincia la coercizione? Ad essere ancora più precisi, in una società il cui scopo finale è il profitto economico, chi è che dirà "questo è troppo"? Ed anche se smettessimo di pensare a queste espressioni di violenza sugli schermi cinematografici e dei nostri computer, questa non scomparirà certamente - le probabilità sono tutte a favore della nascita di una qualche nuova associazione di censori.
Ma consideriamo una cosa per volta. La gente non se ne va in giro ad emulare le morti e le distruzioni che vede in TV o sul proprio computer (beh, forse ce ne sono stati un paio, ma individui di questo genere erano presenti nella cronaca anche ai tempi del Grand Guignol o quando si diffusero per la prima volta i fumetti d'azione, ed in tutti i casi non si può legiferare basandosi sul comportamento di un paio di individui mentalmente instabili). Semplicemente non ci sono prove che indichino che le immagini di violenza portino effettivamente violenza.
Il vero pericolo è la desensibilizzazione. Un'esposizione continua a quella che in Inghilterra è stata definita impropriamente "nastiness" proveniente dalla TV o dal software genera una certa confusione morale e riduce la sensibilità della gente. Non si tratta certo di niente di positivo. Si tratta di uno stato di vacuità, passività ed, in ultima analisi, di atrofia.
Questa è la condizione mentale che manda Il Prezzo è Giusto ai primi posti degli indici di ascolto. E' uno stato che rende difficile opporsi alle norme correnti.
Individui desensibilizzati non diventano dei killer patologici e non pestano nemmeno le vecchiette. Nonostante questo, chiamiamo spesso gli shoot'em up "idioti" - e senza scherzare.
I visitatori dell'ultimo PC Show erano continuamente bombardati da immagini persistenti di violenza. Rambo III e Danko venivano sparati fuori da una infinita moltitudine di monitor (anche se erano difficili da sentire a causa del rumore delle mitragliatrici UZI di Operation Wolf - il cui obiettivo principale è di massacrare a colpi di mitraglietta tutto ciò che si muove).

FOTO: *Commando* della Twenty Century Fox

▲ *Un semplice test: se questa scena vi sembra normale, siete stati troppo a lungo col joystick in mano...*

Innocenti fantasie

Ma cosa c'è di tanto malvagio riguardo a queste immagini? La cosa è stata spiegata più che chiaramente da Michael Buerk nel suo documentario trasmesso dalla BBC riguardo le guerre in Sud Africa. Tutti sono interessati dalla sottile emozione della violenza, ma non ci è mai concesso di osservarne i risultati. Il pericolo nascosto di que-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ste cose (ed il divertimento violento è forse più colpevole delle notizie del telegiornale) sta nel fatto che ci viene mostrata eccitazione senza dolore, proiettili senza sangue ed alla fine morte senza perdite.
La violenza sugli schermi dei computer è esattamente come la violenza in una qualsiasi altra forma di divertimento, ma ricade in due diversi campi. La violenza grafica (come ad esempio in Dracula della CRL) si spiega da sola ed è stata trattata a fondo molte altre volte. Ma molto più potente, in molti sensi, è la sottile ostilità presente in molti computer giochi - che si potrebbe definire aggressione implicata.
La pubblicità dei giochi della MicroProse come ad esempio Gunship o Red Storm Rising parla di "infinite ore di divertimento costruttivo". Posso essere d'accordo per quanto riguarda le ore infinite, ma non riesco assolutamente a capire che cosa ci sia di costruttivo nel distruggere mezzi guidati da altri uomini. Anch'io ammiro le meraviglie tecniche degli elicotteri Apache, ma potete veramente definire qualcosa che se ne va in giro armato sino ai denti con missili Hellfire e FFAR e persino delle pale dotate di lame come una macchina costruttiva?
Quel che è peggio è che mentre la grafica su schermo è decisamente approssimativa al confronto di quella di un telegiornale o di un film visto al cinema, il libretto di istruzioni fa tutti gli sforzi possibili per spiegare dettagliatamente chi siete ed a chi state sparando addosso. Qui non si parla dei semplici bip-bip degli Space Invaders, ma di gente reale con carne e sangue
I piloti di elicottero che hanno prestato servizio in Vietnam hanno spesso dichiarato che l'unico sistema che trovavano per costringersi a sparare con le loro mitragliatrici sulla giungla pullulante di donne e bambini era di disumanizzare l'invisibile bersaglio nelle loro menti. Facevano finta di sparare ad alci, conigli - qualsiasi cosa che non fosse un membro della loro stessa razza. Questo è un perfetto esempio di desensibilizzazione volontaria: fingere che la violenza non abbia effetto.
Il problema è che la maggior parte di quei piloti che alla fine vedevano la loro opera finivano suicidi o rinchiusi in manicomi, il che ci dimostra quel che fa veramente la violenza quando non è mediata dalle distanze permesse dalla tecnologia.
Molto spesso lo strumento distanziatore è il monitor di un computer. Non molto tempo fa ho visto Tom Clancy giocare con la versione su computer del suo romanzo Red Storm Rising. Il gioco è come tutti gli altri ma parla della Terza Guerra Mondiale. Potrebbe sembrare di poca importanza sino a che non vi rendete conto che questo è esattamente il modo in cui sarà veramente combattuta la prossima guerra - da dietro un monitor, muovendo le truppe ed i mezzi come le pedine di un gioco di scacchi elettronico.

▲ *Un chiaro esempio di 'sforzo di programmazione diretto alla realizzazione di un'immagine esageratamente violenta'...*

Educazione bellica?

Così le software house ci stanno allenando a combattere la prossima guerra? Beh, forse non apertamente. In tutti i casi, non ci stanno allenando alla pace. Quanti giochi conoscete che hanno come scopo la pace e la riconciliazione? Due o tre, nella migliore delle ipotesi. E quanti con lo scopo opposto? Migliaia.
Naturalmente, potete sempre dire che i giochi di stampo pacifista non danno buone vendite. Non sono, in effetti, divertenti da giocare. Ma è proprio vero? Quante software house stanno veramente investendo denaro nella produzione di software seriamente alternativo che non presenti astronavi con laser o soldati solitari?
E che cosa mi dite della violenza grafica sui monitor dei computer? Non si è trattato di un vero problema si no a che non sono apparse macchine con una potenza grafica decente, ma...
Tutti si sono quasi sentiti male sentendo che Clement Chambers della CRL si vantava di avere "spinto oltre" le frontiere del software parlando di Jack The Ripper, perché noi tutti sappiamo che quel gioco ed il suo divieto di vendita ai minorenni faceva parte di un bieco piano basato su qualche immagine sanguinolenta messa a coronare un pessimo prodotto. L'offesa era comunque minima, perché in alcuni casi era persino difficile capire esattamente dove fosse sullo schermo il soggetto della descrizione testuale.
Ora, tuttavia, abbiamo la tecnologia adatta per ricostruire... una forma di divertimento ancora più violento. Con processori più veloci e memorie più grandi che forniscono maggiori potenzialità grafiche, con la TV via satellite e Captain Power dietro l'angolo, mi chiedo dove finiranno tutte queste immagini di distruzione, e cosa ci faranno. Suppongo che un qualsiasi stato mentale sia meglio di una confortevole insensibilità.

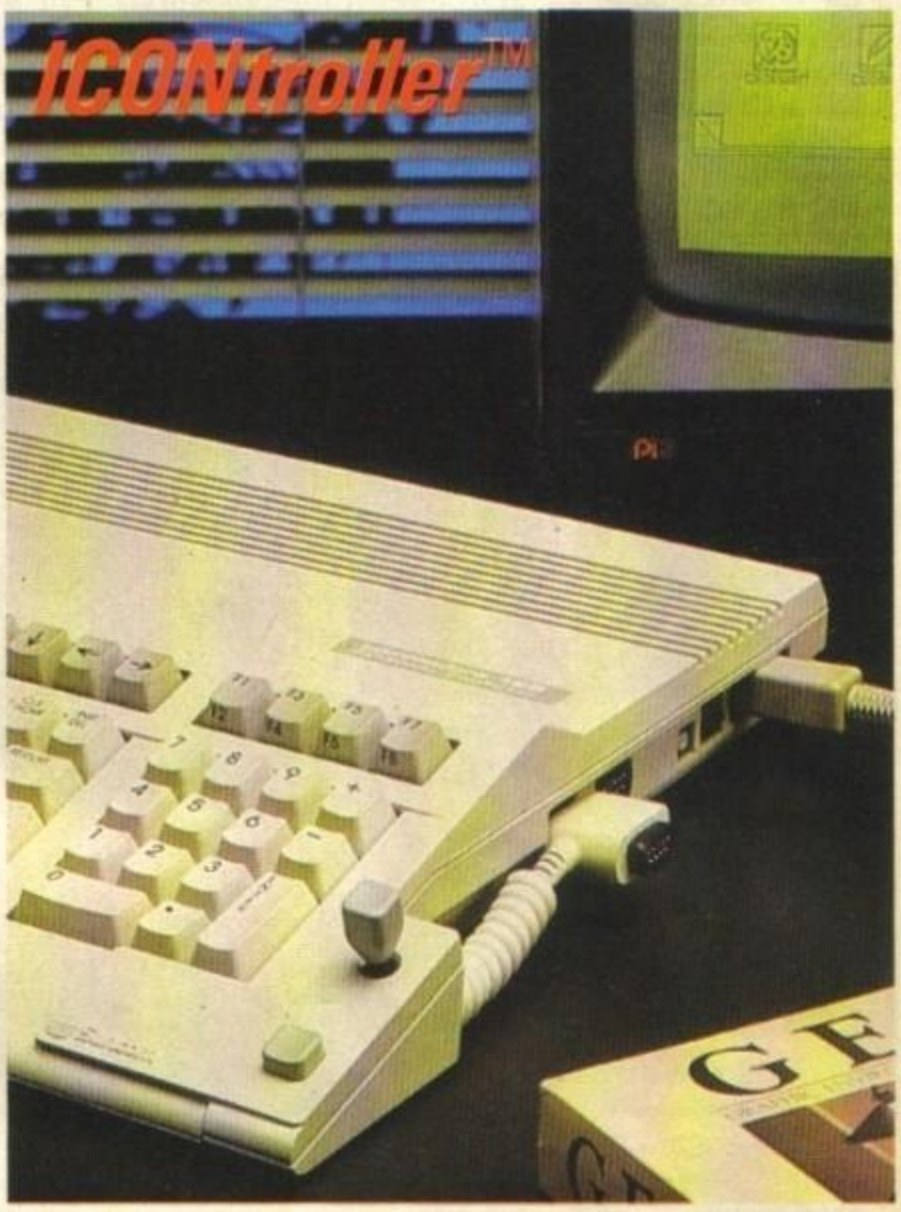
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

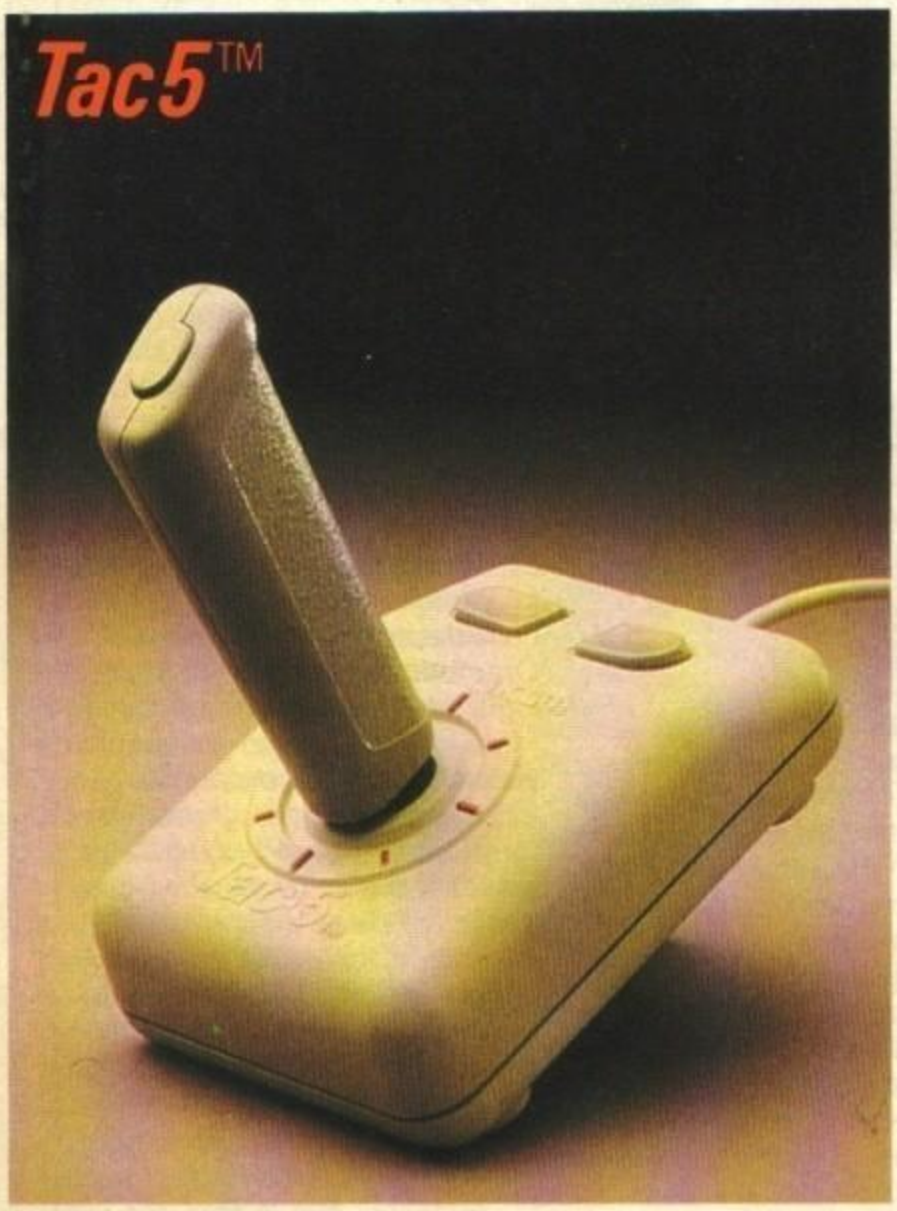
Suncom

Un nome una garanzia

*Per migliori punteggi
*Filo extra lungo



*Ideale per GEOS
*Più veloce di un joystick
*Più comodo di un mouse
*Ideale per programmi grafici



*Garanzia 2 anni
*Digital Micro - Switch
*Triplo pulsante fuoco
*TAC: Tactical - Audible - Controller

*Garanzia 2 anni
*Collaudato fino a 3 milioni di movimenti
*Stile "Sala giochi"
*TAC: Totally - Accurate Controller

Distribuzione in Italia da LEADER Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casc... (VA) - Tel. 0332/21 22 55

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM AVVENTURA

THE GRAIL

Microdeal - Atari ST

Dopo aver turbato i sonni di molti aspiranti scrittori di avventure per dei mesi con i continui ritardi nella pubblicazione del loro STAC, alla **Microdeal** hanno pensato bene di inquietarci ulteriormente annunciando un nuovo editor di avventure che permette di scrivere giochi interamente gestiti da mouse, il Talespin. Per tantalizzarci meglio, hanno pensato di pubblicare nel frattempo una avventura creata col **Talespin**, *The Grail*.

Gli abitanti di Kabar soffrono di una strana malattia che ne deforma i corpi. L'unica cura certa a questa piaga si crede che sia il solito Sacro Graal. Questa fonte di ogni bene può essere avvicinata solo da un'anima pura che, ci crediate o no, è proprio la vostra.
Nei panni di un mago, voi ed il vostro non troppo fido servo Billot partite alla ricerca del calice, tentando quindi di liberare la vostra terra dalla catastrofe. Per riuscire, dovete affrontare grandi pericoli, superare molte prove e rischiare di rimanere voi stessi vittima della piaga che state cercando di combattere.
Il mago e Billot cominciano la loro avventura nella foresta incantata che porta al castello di Domino.
Una volta arrivati, scoprite che lavorare per conto vostro è preferibile - dovete perdere Billot. Una volta che lo avete fatto ubriacare ed addormentare, siete liberi di esplorare le terre e, una volta trovato il Graal, di conversare con esso. Durante il vostro primo incontro con il bicchierone probabilmente questo vi dirà che non siete in grado di usare tutti i suoi poteri poiché non siete del tutto puri - non possedete i tre attributi necessari: forza, pietà e carità.
E' quindi tempo di riesplorare tutto nel tentativo di migliorarvi - ritornare nella foresta una volta che avete una pozione curatrice è un'ottima idea.
Quando tutte le virtù sono state acquisite - mostrate compassione in alcuni posti e spiaccicate goblins in altri - il Graal vi informa che anche se state andando bene, dovete andare nel cuore della foresta per continuare la vostra avventura nel mondo delle essenze.
Una volta nella foresta, andate un po' in giro ed aiutate tutti i personaggi in cui incappate. Un pozzo che conduce ad una rete di tunnel non è difficile da trovare - se avete una luce, entrateci. Un paio di mosse ad ovest e a nord vi portano finalmente al Graal, la fine della vostra avventura ed una minaccia di Billot che potrebbe diventare un seguito.
Le schermate grafiche sono disegnate con uno strano stile, e non si rivelano per niente interessanti. Gli alberi sono o delle sottili linee rosse o degli ammassi bulbosi di corteccia e fogliame, come se fossero stati disegnati da un bambino.
I suoni digitalizzati sotto forma di urla, grugniti e sghignazzi abbondano ed a volte distraggono dal lentissimo gioco - un po' di musica non sarebbe stata niente male!
Il foglietto di istruzioni che accompagna the Grail dice che per completare il gioco servono parecchie ore. Questo, secondo noi, non è perché il gioco sia poi tanto coinvolgente, ma perché i caricamenti che seguono ogni minima azione sono mortalmente lunghi.
Abbiamo finito l'avventura nel giro di poche ore (il che dimostra la sua semplicità) e, anche se ogni schermo è una delusione, esiste una strana tentazione che vi spinge a continuare e vedere che cosa viene poi.
Sarebbe bello vedere che cosa riesce a tirar fuori un vero professionista dal Talespin - l'utility non è male, ma è il gioco che demolisce.

Atmosfera: 45%
Interazione: 40%
Globale: 44%

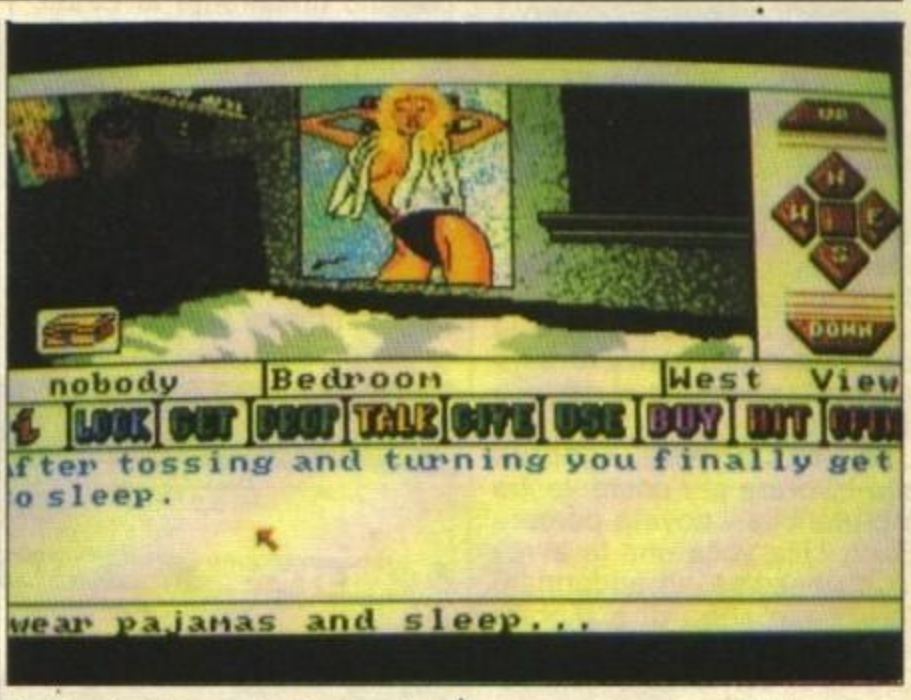
http://www.oldgamesitalia.net/

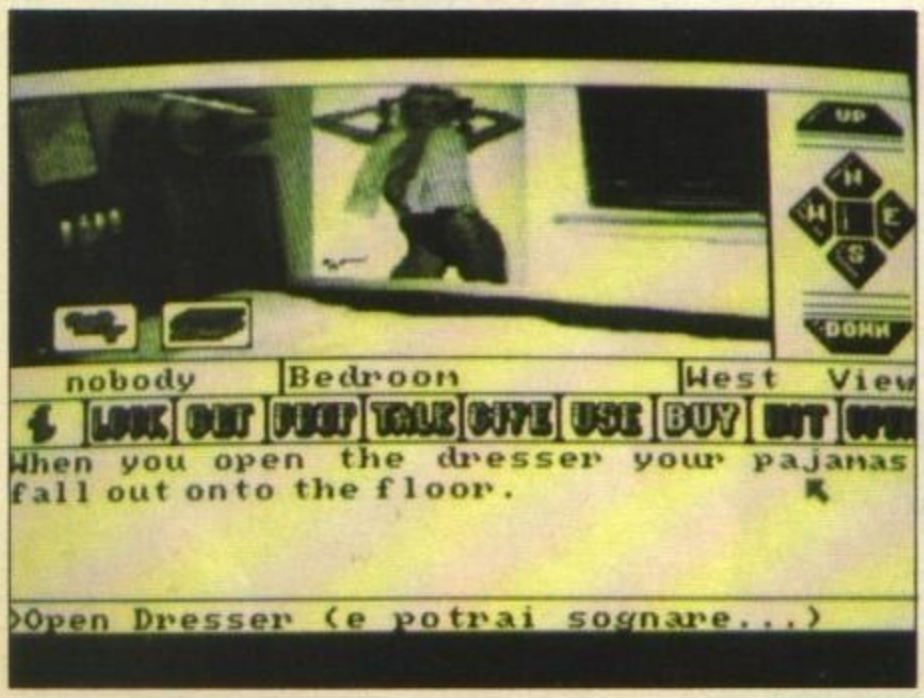
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DREAM Zone

Avete sempre avuto un'aria un po' tontarella, ma il massimo lo avete raggiunto quando avete sentito un dottore dire che i vostri guai saranno risolti se riuscirete a "sognarli via" e ci avete creduto! Che fessi!
Dopo aver faticato non poco per addormentarvi (e pensare che bastava trovare il proprio pigiama!) una strada onirica vi conduce ad una misteriosa città, con un viaggio di sola andata...
Comunque, vi trovate in questa Zona di Sogno e non riuscite ad uscirne: una bestiaccia grande, grossa e cattiva vi impedisce persino di risvegliarvi se non arrivate al Paradiso. Ben vi sta.
Allora, dove pensate di trovarvi, esattamente? Beh, nel mezzo di un labirinto disegnato piuttosto male composto da luoghi cittadini, palazzi imperiali, fetidi bar e vicoli puzzolenti, ovviamente. Questo è un sogno, ricordatevi, e così nessuno fra quelli che vivono qui è... normale. C'è un ufficio pieno di maiali burocratici, un bar pieno di ragazze con jeans dipinti con lo spray ed un sacco di imbroglioni, ladri, truffatori ed altro. Le vostre fantasie medie di teenager, in effetti.
Ah già, i problemi. Se avete già risolto tutti i giochi Infocom pubblicati sino ad oggi e non riuscite a sopravvivere senza caricare un gioco della Magnetic Scrolls, dimenticatevi pure di Dream Zone ed andate a comprarvi qualcosa di un po' meno noioso. D'accordo che questo è un sogno e le soluzioni più ovvie possono anche non funzionare, ma non c'è la minima ragione di occupare memoria preziosa con una serie di problemi incredibilmente ripetitivi, insulsi e totalmente noiosi. Tanto per fare un esempio, la prima mezz'ora di gioco vi vede vagare per una rete di diversi passaggi per raccogliere moduli e carte bollate — bella storia.
Sono stati fatti dei piccoli tentativi di sfruttare l'idea del sogno - la vostra pistola ad acqua uccide veramente - ma prio la nostra idea di sollazzo. La grafica, poi, sembra quasi una presa in giro: si comincia con delle ottime schermate digitalizzate in bianco e nero





▼ *Una delle immagini digitalizzate nella prima parte del gioco*

è divertente quanto fermarsi a guardar crescere le proprie unghie dei piedi.
Vi occupate di questo insopportabile mare di banalità usando una combinazione di icone e di parser tradizionale. E' ovvio che se i problemi non sono esaltanti, per tutti questi soldi il parser deve essere eccezionale. Per niente — è assolutamente mediocre. Non basta l'interfaccia comandi/mouse di vaga ambientazione Mindscape a salvarla: generalmente, c'è più di una alternativa nelle risposte, ma alcune volte (troppe per i nostri gusti) dovete azzeccarci o crepate. Non pro-
e, con la scusa del mondo onirico, ci si ritrova di fronte ad una serie di screen di stampo sessantaquattriano, con qualche tocco di animazione qua e là.
Se si dovessero avere dei sogni come questo, probabilmente saremmo tutti dei caffeinomani.

Atmosfera: 50%
Interazione: 45%
Globale: 49%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Solo Software originale:

arcade - adventure - R.P.G.
simulazione .....

VIDEOGAMES !!!

Ogni settimana tutte le ultime novità.

PERGIOCO

a **Milano**
in p.zza Cordusio
Via San Prospero,1
tel.02/808031 - CAP 20121

GIOCHI DA TAVOLO - R.P.G. - LIBROGAMES - WARGAMES

Tra gli altri già disponibili per Voi

- Fligh Simulator MS-DOS
- F19 Stealth Fighter MS-DOS
- Falcon MS-DOS AMIGA
- Falcon AT (EGA-VGA) MS-DOS
- Pool of Radiance MS-DOS
- King's Quest IV: The perils of Rosella MS-DOS
- International Soccer AMIGA
- Heroes of the lance ATARI ST

GAMES WORKSHOP

VENDITA POSTALE: per ordini superiori a L.40.000 consegna max 48 ore dalla spedizione - carta American Express: 1° ordine scritto.
VENDITA DIRETTA: tutte le carte di credito

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FORMAZIONE DI VOLO

Cos'è che ha preso 97% su TGM, ha dato un nuovo senso al concetto di **3D solido** e ha fatto di un gruppo di programmatori di utilities delle superstar? La risposta, ovviamente, è *Starglider II*.

Ora **Jez San** ed il suo gruppo sta lavorando alla Argonaut Software ad un nuovo simulatore di volo per la Electronic Arts, e ci raccontano la loro storia.

Ogni mese, Jez San ci fornirà la vera storia di X - il gioco non ha ancora un nome — e poi un altro membro della Argonaut ci dà la sua visione della cosa. Hanno il **futuro** nelle loro mani...

▲ **I magnifici nove e le loro macchine volanti: da sinistra a destra, i programmatori della Argonaut Danny Emmet, Peter Warnes e Richard Clucas. Dietro di loro (con gli occhiali) c'è il capo, Jez San**

X ha cominciato a vivere sulla carta come un simulatore di volo pieno di special audio e video che fosse migliore di tutto quello che era sul mercato in quei tempi. In effetti si trattava del 1986, quando Starglider ancora non aveva fatto la sua comparsa nei negozi. Avevamo deciso di utilizzare al meglio quelle routine di 3D rapido, e di fare qualcosa di futuristico, con un sacco di azione ed alta tecnologia - che è sempre un'ottima scusa per farti volare addosso dei poligoni colorati ad una velocità assurda. Vedendo come i giochi spaziali stavano diventando la norma piuttosto che l'eccezione, il simulatore di volo *X* era nato.

Avevamo pensato che entro il 1990 tutti sarebbero stati alla guida di aerei invisibili, ma gli F-16 e tutti gli aerei di oggi sarebbero stati ancora in giro.

Volevamo combinare le emozioni dei duelli aerei e degli attacchi a terra, delle missioni di ricognizione e di un sacco di altre cose in stile bellico, e con l'avvento delle tecnologie stealth bisognava anche aggiungere una strategia di battaglia. Il vostro sistema di identificazione radar è un po' come un segnalatore: che scopo c'è nell'essere invisibili ai radar se poi bisogna esporsi lanciando onde radio dappertutto per trovare i bersagli? In effetti, ci vuole molta strategia per evitare di venire abbattuti dopo cinque secondi di gioco.

Dopo le corse tremende fatte per completare in tempo Starglider 2, mi sono trovato ad un punto in cui non sapevo che cosa fare. Ho parlato al mio boss, Jez, e mi sono state proposte due alternative: potevo cominciare la conversione di Afterburner, il coin op che era stato affidato alla Argonaut dalla Mediagenic, o unirmi al gruppo di gente che lavorava ad X, il nostro super simulatore di combattimento aereo in 3D.

La scelta è stata facile. Ho aspettato a lungo di poter lavorare ad un simulatore, ed X sembrava essere uno di quei simulatori che avrebbero cambiato lo stato delle cose in molte aree. Sarebbe stato un simulatore realistico, non semplicemente un aereo in volo, ma anche un simulatore di tutti i sistemi del veicolo.

Una cabina di guida moderna come quella di un F-18 hornet o di un Harrier II è un incubo di display di computer e controlli. Anche il radar usa un computer che farebbe impallidire un qualsiasi Amiga o ST. Capivamo che riuscire a simulare tutta quella roba sarebbe stata una vera sfida - e,

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

come scoprimmo in seguito, un gran divertimento.

Sin dall'inizio capimmo che X doveva avere una trama grandiosa. Certamente far volare un jet è bello, ed impadronirsi di tutta la tecnologia connessa è una lunga sfida anche per il miglior giocatore, ma non era abbastanza. In tutti i casi , prima di occuparci di trovare una trama per X, dovevano essere inserite nel programma certe strutture di base che lo rendessero flessibile a sufficienza.

Volevo che X venisse leggermente modificato, in modo che il gioco diventasse modulare, più facile da migliorare e debuggare.

Miglioramenti

Il primo passo fu quello di migliorare gli elementi strategici, che indicano come si comportano i vari elementi del gioco. Starglider 2 ha un sistema piuttosto soddisfacente che controlla tutte le parti del gioco, che si muovono secondo una tattica globale e comune.

Prendiamo come esempio una routine come quella delle torri solari che si vedono in Starglider 2. La grafica della torre ha qualcosa come 24 quadri di animazione, che venivano messe in una certa sequenza a seconda di quel che faceva il giocatore con la torre. Tutte le torri partivano in maniera abbastanza amichevole nei confronti del giocatore, con i loro petali tutti rivolti verso il sole: se il pilota sparava ad una di esse volutamente o per errore, queste chiudevano i loro petali mano a mano che l'ICARUS si avvicinava ad esse. Questa era una delle strategie più semplici per gli oggetti del gioco.

Altre strategie comprendevano interazioni complesse con il giocatore e lo scenario, e concludemmo che X, essendo un prodotto superiore, aveva bisogno di routine ancora più potenti di quelle.

Poi, decidemmo che se volevamo renderci le cose decisamente più semplici era il caso di scrivere qualche routine di debug che ci aiutasse nel trovare i bug più velocemente di quella che usavamo con Starglider 2.

Pulire il codice sull'Amiga,

"Il nostro mondo tridimensionale non è composto di oggetti solidi come la maggior parte degli altri mondi per computer giochi. Sarebbe troppo facile!"

"Noi abbiamo fatto qualche esperimento con delle montagne frattali e le abbiamo provate in *X* per vedere se non rallentavano troppo le animazioni."

Programmare *X* sarebbe stata una vera impresa. Ci sarebbe stato molto lavoro da compiere, ma potevamo fare affidamento sulle tecnologie sviluppate nei nostri precedenti progetti. Con ogni nuovo progetto, abbiamo sperimentato e trovato nuovi modi di far girare più velocemente i nostri giochi. Ogni volta, abbiamo migliorato le nostre routine grafiche o matematiche per superare i nostri livelli precedenti.

Adesso come adesso abbiamo un enorme pezzo di codice chiamato SHOWVIEW che si occupa di tutto il lavoro matematico e grafico. Usare SHOWVIEW è come guardare attraverso ad una immaginaria telecamera: data la sua posizione e direzione, possiamo proiettare un mondo in 3D sulle sue dimensioni di un monitor.

Questo è molto più complicato di quel che si può immaginare, perché il nostro mondo tridimensionale non è composto di oggetti solidi come la maggior parte degli altri mondi per computer giochi. Sarebbe troppo facile! Il nostro mondo è pieno di oggetti in movimento, da aeroplani a carri armati, ecc.

Possiamo anche cambiare le dimensioni delle finestre ed il fattore di zoom in maniera arbitraria, senza essere limitati dai multipli di 2 (come fanno i programmatori pigri).

Una volta che si hanno queste routine superveloci si è a buon punto, ma rimane da aggiungere un buon gioco. E non un semplice, vecchio gioco - deve essere "semplice, duro e profondo", per citare la filosofia della EA. Ma qui abbiamo dovuto cambiare un po' le regole... per fare un simulatore di volo non si può restare sul semplice!

Il nostro principale problema, quello su cui abbiamo perso un sacco di tempo a pensare, era il realismo. Gli altri simulatori fanno un grosso errore nel semplificare eccessivamente il modo in cui i loro aerei volano. Un aereo non vola semplicemente nella direzione in cui sta puntando, come una macchina; per cambiare direzione su un aereo, non potete semplicemente sterzare.

La maggior parte degli altri simulatori dei nostri tempi trattano l'aereo come un oggetto che può muoversi nella direzione desiderata, senza riguardo per le forze e le pressioni che sono esercitate su di esso. Evitano la fisica.

Le manovre dei duelli aerei e quelle acrobatiche come le curve in stallo, le giravolte ed i giri della morte richiedono una simulazione molto realistica delle caratteristiche di stallo di ogni superficie alare. La maggior parte dei simulatori non se ne preoccupa, e per quel che ne so io *X* è un o dei tre simulatori che prendono in considerazione questo aspetto (gli altri sono il Flight Simulator III della Microsoft ed il Chuck Yeager's Advan-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

in effetti, era stato discretamente semplice perché avevamo un sacco di mezzi che ci aiutavano a tirar fuori tutti quegli imbarazzantissimi errori che la gente fa quando programma.

Bloccati dal MICE

L'emulatore interno di circuito, o MICE come lo chiamiamo noi, è semplicemente una gran massa di circuiti integrati che sta in una scatola e costa una fortuna ma riesce effettivamente a bypassare ed esaminare il lavoro del processore di un Amiga. Il MICE viene allacciato al posto del 68000, e non influisce minimamente sul modo in cui girano i programmi su di esso.

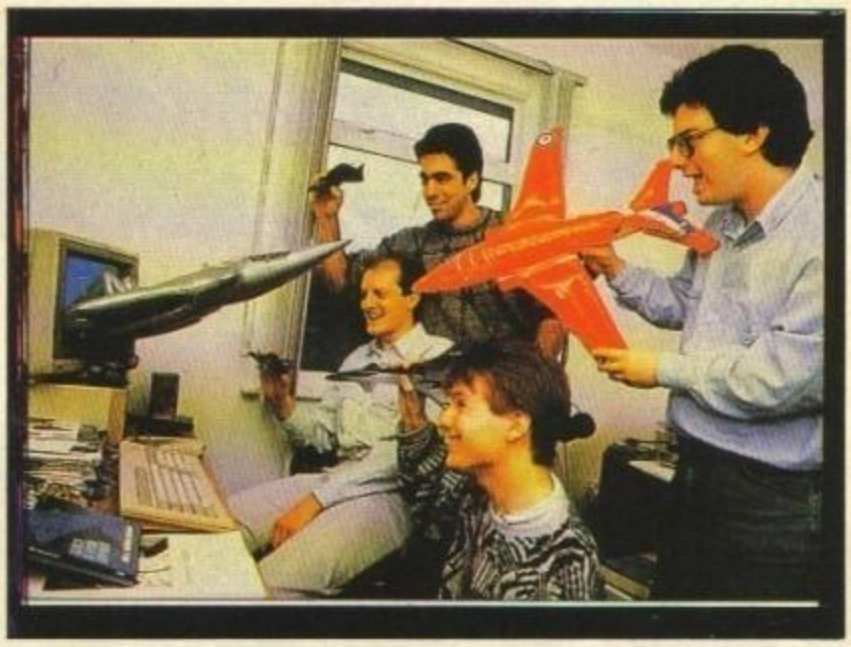
La cosa bella è che potete paralizzare l'Amiga quando volete, poi esaminare la sua memoria, o guardare i registri, o fare qualsiasi altra cosa vogliate. Poi tutto quel che resta da fare è di battere il comando appropriato e tutto riparte da dove era rimasto senza che l'Amiga si sia accorto di niente.

Il MICE può stampare gli ultimi 2K di codice eseguito se il computer va in crash - e così potete scoprire che cosa ha causato il problema.

E poi potete dire al MICE qualcosa del genere di:"Non fare niente sino a che non viene fatta quella certa operazione su quella certa locazione, ma se capita ferma tutto.". Facendo questo potete capire che cosa è andato in quella locazione, e vedere se tutto è andato per il verso giusto!

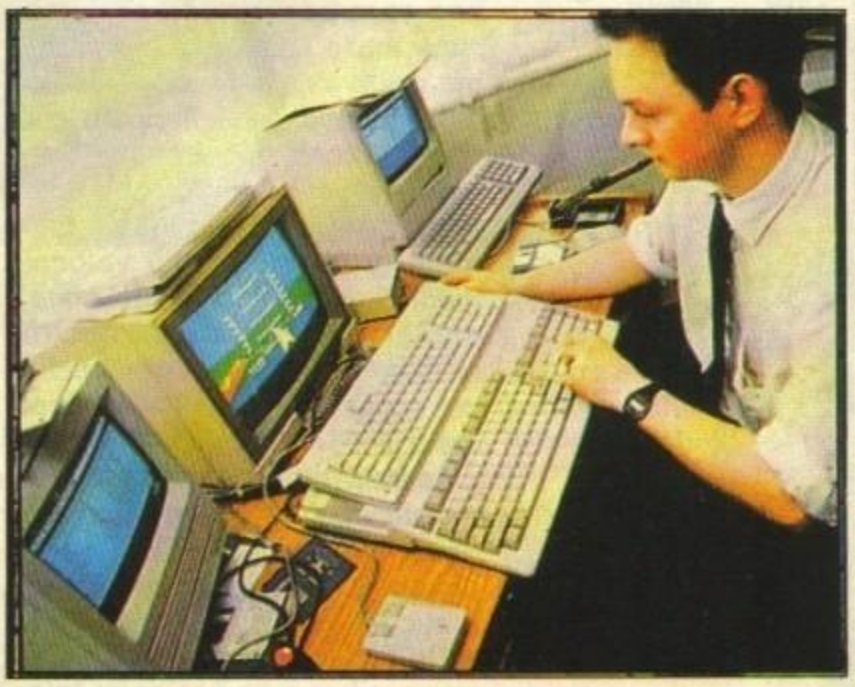
E così avevamo un buon debugger di basso livello col quale cominciare, ma poi ci siamo detti "perché non scriviamo un debugger di livello più alto con il quale possiamo affrontare automaticamente questo o quel problema specifico che sorgerà col nostro gioco?". Così ho disegnato velocemente un set di caratteri 6x6, ed ho scritto una routine di stampa del testo che si poteva sovrapporre alla finestra principale di gioco senza coprire troppa roba. Ora potevamo avere informazioni su schermo relative a tutti gli oggetti coinvolti e quello che stavano facendo.

Era un'ottima idea, ma coma si fa a sapere tutto quel che



▲ Il team della argonaut posa per TGM

Chris Humpreys a caccia di bug fra i 16-bit ▼



ced Flight Trainer)

STALLO Quando la velocità di un aereo va sotto un livello critico, la prua cade verso il basso.

Il realismo richiedeva un sacco di matematica che non si trova nei libri di testo. Non siamo stati capaci di trovare alcun riferimento ai nostri problemi, così siamo stati obbligati a studiarci il problema a partire dai suoi principi di base. Per cominciare, abbiamo affrontato (e risolto) uno dei principali ostacoli con la rotazione composita. In pratica, come fate a calcolare la rotazione di un oggetto tridimensionale a partire dalla sua ultima rotazione piuttosto che dalla sua posizione "di partenza" mantenendo la massima accuratezza?

Anche i testi sacri sono d'accordo nell'affermare che non si può fare, ma ci sono dei trucchetti... che abbiamo trovato.

Un altro problema era quanto dettaglio dare al nostro mondo in 3D. Starglider si limitava a definire la posizione di ogni sfaccettatura in una matrice a 16 bit. Funzionava anche discretamente bene, perché si riesce ad orbitare un mondo a 16 bit piuttosto velocemente.

In Starglider II abbiamo spinto oltre questa definizione ed abbiamo usato una matrice di 32 bit, sufficientemente precisa per uomini a terra, palazzi, aeronavi, montagne e linee costiere. Qualche altro programma bara un po' usando una matrice a 32 bit ma una precisione di solo 16.

La texture del terreno era uno dei nostri piccoli divertimenti. Molti simulatori di volo lasciano semplicemente dei puntini sul terreno o dei cerchi non ruotati che non si rivelano particolarmente entusiasmanti. Noi abbiamo fatto qualche esperimento con delle montagne frattali e le abbiamo provate in *X* per vedere se non rallentavano troppo le animazioni.

Queste hanno un aspetto eccellente e danno un superbo effetto di volo a bassa quota, specialmente quando ci volate in mezzo! Purtroppo, 255 poligoni - triangoli, rettangoli ed altre forme molto più complicate che le compongono - costituiscono un lavoro tremendo per essere ruotate da un Amiga o un ST.

E purtroppo a questi vanno aggiunti l'aereo, i palazzi, i dirigibili e tutti gli altri elementi sullo

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

schermo (ognuno di questi oggetti è composto da una media di 30 poligoni, ed un elicottero è composto addirittura da 67 sagome!)

Tutto questo ci ha portato alla guerra dei quadri di aggiornamento. Chiunque usi grafica in 3D dice di avere la grafica più veloce del mondo, ma bisogna tenere in mente alcuni parametri che influenzano la velocità dell'animazione. Per cominciare, c'è la risoluzione dell'immagine, la misura delle finestre ed il numero di colori usati. La quantità di memoria coinvolta da questi aspetti influisce un sacco sulla velocità di quadro.

▲ *Il loro 'miracolo' più recente:* **Starglider II**

VELOCITA' DI QUADRO *La velocità con la quale cambia la grafica.*

Poi, c'è la complessità della scena. Questo considera quanti poligoni ci sono sullo schermo, quanto sono grandi e quanti lati ha ognuno di essi. E poi, la scena a un orizzonte (due enormi poligoni di per sé)? Non va bene confrontare la velocità di un gioco che ha solo 30 poligoni sullo schermo con uno che ne ha 300! E' piuttosto evidente che i calcoli per disegnare l'immagine successiva sono dieci volte tanti, per cui non ci si può aspettare una velocità di quadro simile.

Poi, sono importanti anche le dimensioni dei poligoni. Ci rendiamo conto che la maggior parte del lavoro del nostro *X* viene passato a calcolare la grafica, con tutte le rotazioni annesse e connesse.

Un altro fattore importante è il tempo passato a calcolare le collisioni fra tutti gli oggetti in movimento nel mondo tridimensionale... dopotutto, la gente potrebbe lamentarsi di aver visto un carro armato passare senza problemi attraverso un palazzo!

E dell'altro tempo viene passato a frugare nel database del mondo in 3D, cercando di capire che cosa è visibile in un certo momento e cosa no. Più è preciso il database, più è lento... e quando ci sono molti oggetti in movimento i risultati non possono essere precalcolati.

Sono contento di non dover lavorare da solo, altrimenti non finirei mai *X*.

Jez San

"Il MICE è una gran massa di circuiti integrati che sta in una scatola e costa una fortuna ma riesce effettivamente a bypassare ed esaminare il lavoro del processore di un Amiga."

accade a 200 oggetti senza impazzire in una marea di numeri? vedete, ogni oggetto in X ha il suo pezzetto di memoria. Ne ha bisogno per molte ragioni, come ad esempio dire alle routine matematiche dove si trova nel mondo, con quali inclinazioni rispetto agli assi principali ed a quale stadio di animazione si trova.

Il problema è che con alcuni di questi oggetti la sezione di memoria in questione era lunga qualcosa come 300 bytes!

Infine una soluzione

Decisi che la cosa più divertente da fare era di dare al giocatore la possibilità di esaminare qualsiasi elemento da una qualsiasi angolazione e distanza. E questo risolveva il mio problema di mettere su schermo tutti i dati degli oggetti - il debugger avrebbe stampato i dati di solo quegli oggetti che erano su schermo in un dato momento.

Questa risultò alla fine come una gran bella opzione, ma soprattutto un grande aiuto quando si arrivò al punto in cui bisognava controllare se tutti gli oggetti so comportavano come dovuto.

Pensate ad un jet da combattimento. In X potete mandare il vostro aereo in mezzo al territorio nemico, e ci si aspetta che il nemico mandi degli intercettori contro di voi quando venite inquadrati nel suo radar. Questa =è una gran bella idea, ma c'è un problema: come fate a sapere se i mezzi nemici hanno fatto quello che dovrebbero aver fatto?

Facile. Mi è bastato trasferire la mia visuale su quella di uno dei mezzi nemici, ed ho osservato quel che stava facendo in 3D solide, leggendo tutte le decisioni del pilota digitale come testo e come immagini.

Comunque i nostri problemi erano solo cominciati. Là fuori c'era ancora ancora una grande scatola nera piena di algoritmi, sistemi di combattimento, display olografici ed un'infinità di altre sfide. Avevamo veramente un lavoro tagliato apposta per noi.

Christopher Humphries

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

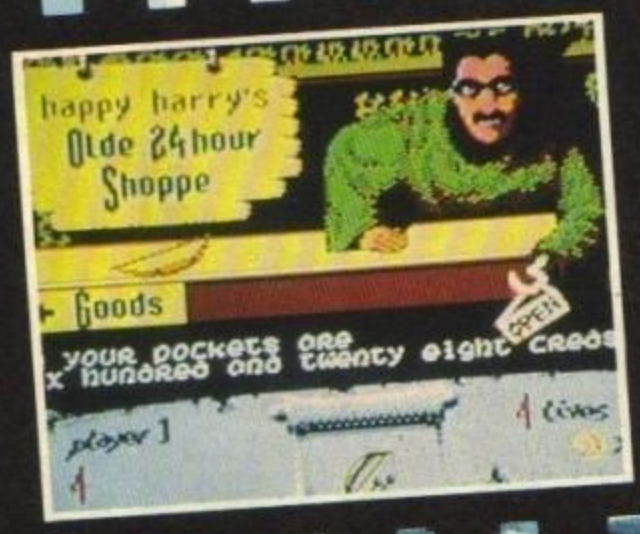
http://www.oldgamesitalia.net/

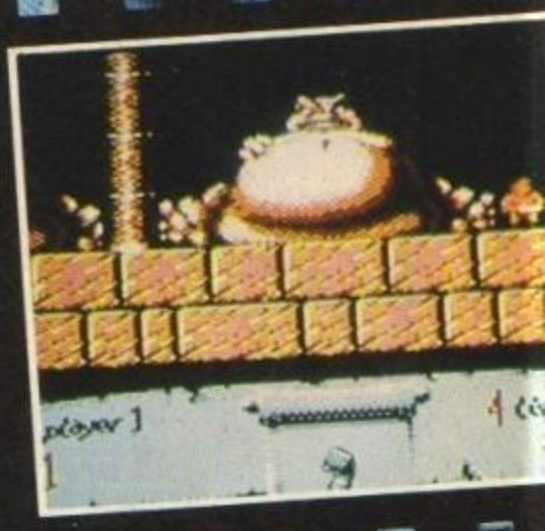
IL MEGLIO DEGLI 8 BIT !!!

ELAP!

AI PRIMI DI MARZO IN EDICOLA...

DRAGON NINJA ❖ LED STORM ❖ ROCKET RANGER ❖ MENACE





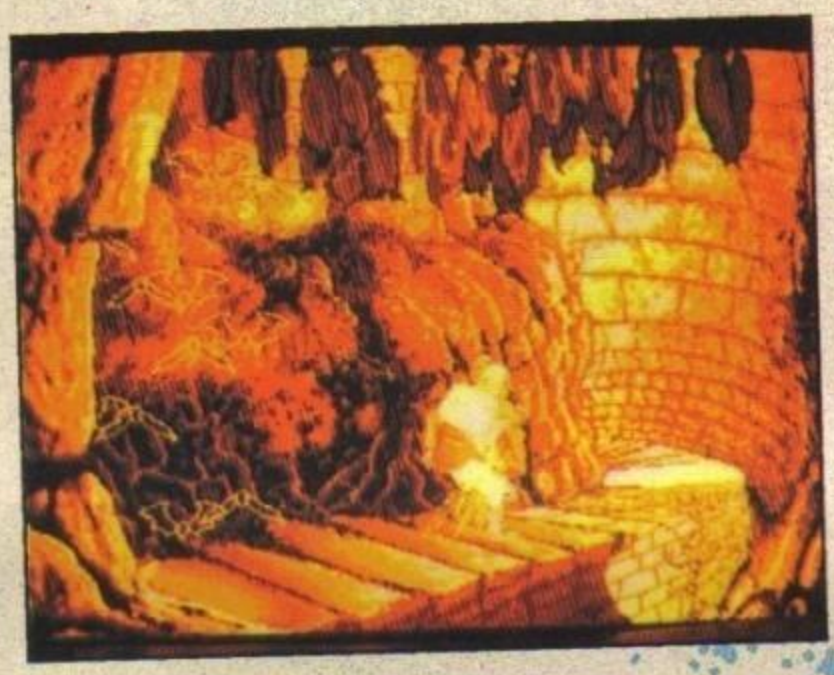
N ALIEN ❖ WEC LE MANS ❖ SOLDIER OF LIGHT

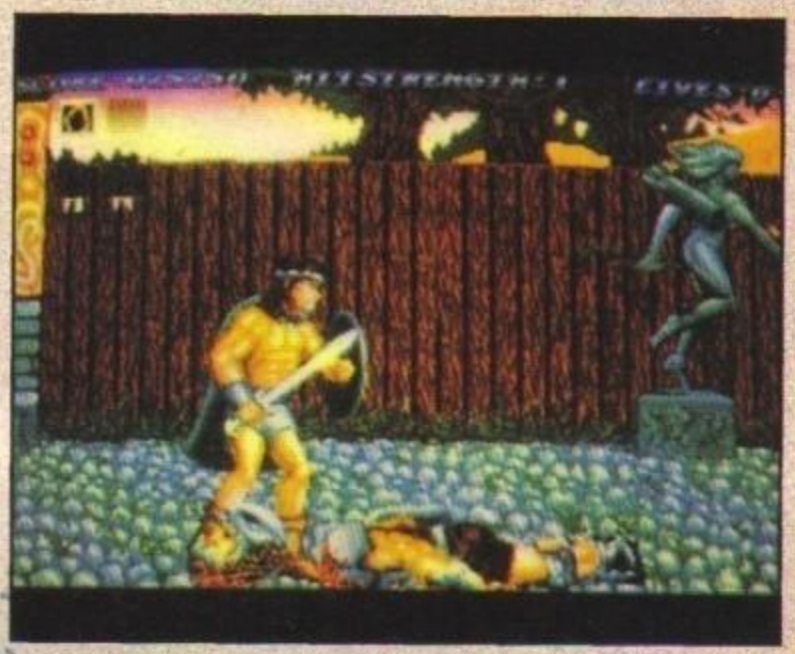
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM REVIEW





Gli 'avvenimenti grafici e sonori' di questo numero: *Dragon's Lair* e *The Sword Of Sodan*

AMIGA:		ATARI ST:	
Autoduel	63	Afterburner	28
Billiard Simulator	53	Baal	29
Circus Games	30	Batman	42
Dragon's Lair	58	Circus Games	30
F-16 Falcon	34	Crazy cars II	52
Heroes Of The Lance	39	Menace	41
Hybris	49	Puffy's Saga	54
Mickey Mouse	41	Superman	32
Operation Neptune	62	Soldier Of Light	44
Soldier Of Light	44	Thunderblade	50
Star Goose	48		
Superman	32	PC MS DOS:	
Sword Of Sodan	46		
Technocop	45	F-19 Stealth Fighter	36
Thunderblade	50	Grand Prix Circuit	40
Warlock's Quest	55		
Who Framed Roger Rabbit	56		
Zak McKracken...	64		

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Afterburner

Activision/Sega - Atari ST

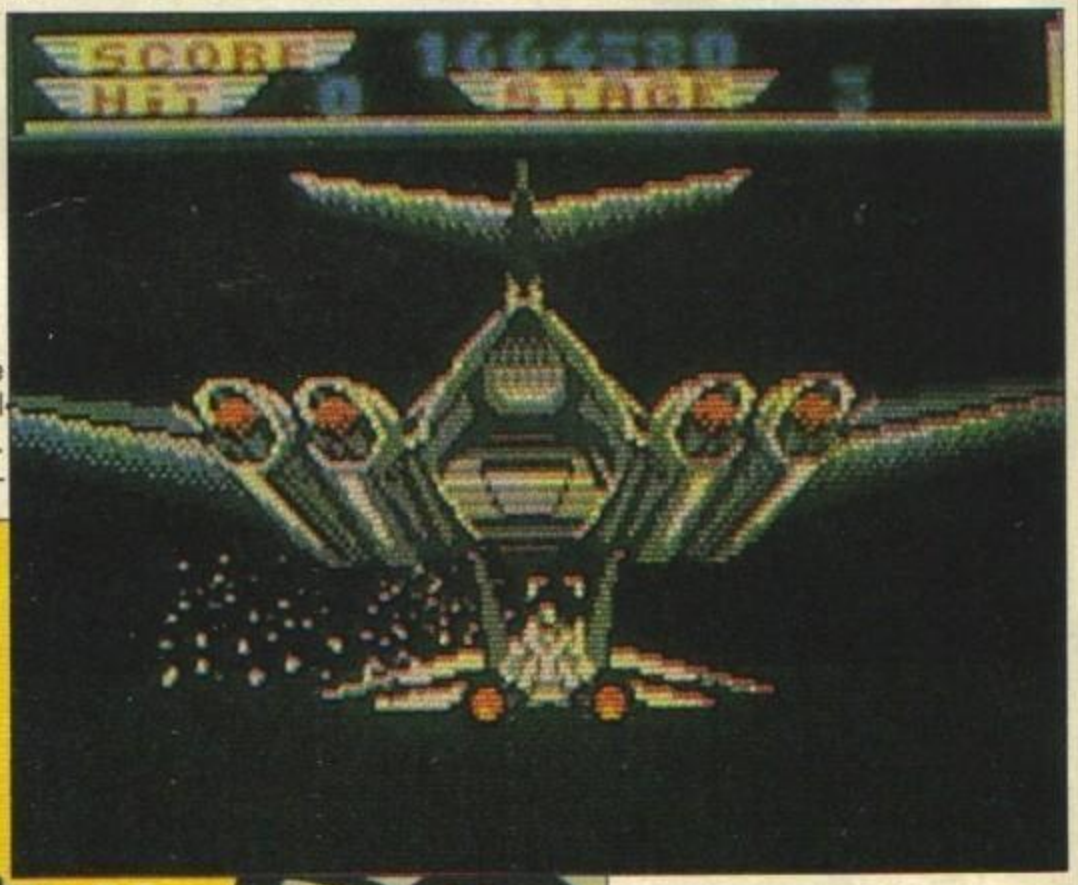
L'**F-14 Tomcat** della Grumman - capace di una velocità di 2.34 Mach in quota, armato con i missili aria-aria con la più lunga portata del pianeta ed il primo jet ad essere imbarcato su una portaerei. La Sega - la ditta giapponese specializzata nella produzione di coin op di eccellente qualità. La **Activision** - una delle più importanti software house del mondo. Questi tre massimi esponenti dei loro campi uniscono le loro forze per portarvi in casa la conversione del secolo - *Afterburner.*

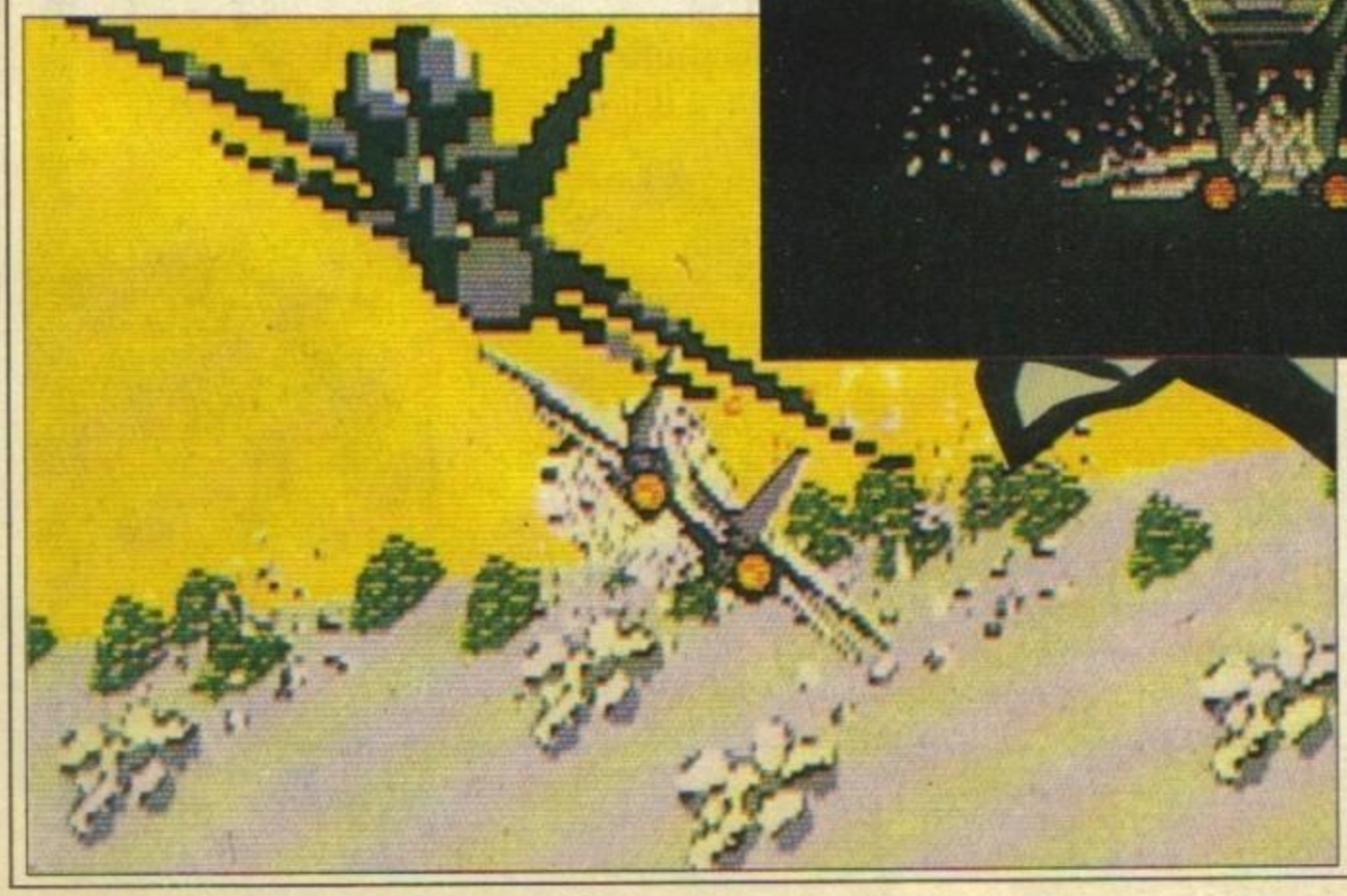
Afterburner è entrato ad ultravelocità nei miti delle sale giochi ed è rapidamente diventato il coin op più venduto della Sega. Con tre megabytes di grafica superlativa, di sonoro in stereo e di azione mozzafiato, come ci si poteva aspettare che la versione della Activision fosse anche solo leggermente simile all'originale?
Per tutti quelli che non avessero notato le gigantesche pubblicità del gioco, diremo che si tratta di uno shoot'em up aereo diviso in 23 livelli. Il vostro F-14 è pronto, in attesa sulla pista con una dotazione illimitata di proiettili ed un sistema di puntamento e ricerca automatica dei missili di bordo. Per distruggere i MiG non dovete far altro che inquadrarli nel mirino, premere il pulsante e passare ad un altro bersaglio.
Fra i cieli fiammeggianti per le battaglie, il vostro compito è di pilotare l'F-14 contro una selva apparentemente infinita di jet avversari. Sia gli aerei che i proiettili nemici vi corrono incontro a rotta di collo tentando di fermarvi - si tratta di evitarli o morire! Lo schema di gioco di base sta nell'evitare i missili nemici, lanciare i propri ed arrivare tutti di un pezzo al livello successivo. Oltre a questo piccolo pasticcio ci sono dei canyon nei quali volare - possibilmente senza toccarne le pareti con le ali.
In certi livelli il vostro mezzo viene rifornito in volo o atterra in basi segrete che lo riforniscono di missili. In effetti, finire i propri missili è una delle cose peggiori che possano capitare.
Afterburner può non sembrare niente di speciale se si giudica la trama - in realtà il grande successo del gioco deriva principalmente dalla qualità della grafica e dal;la velocità con la quale questa si muove. La struttura di gioco vera e propria è limitata e diventa ben presto assai ripetitiva.
Ironicamente, le versioni per computer di questo gioco hanno dovuto porre la grafica in secondo piano per favorire la velocità, con gli effetti che possiamo facilmente immaginare.

Atari ST

Conoscendo i grandi successi della Argonaut Software, le versioni a 16 bit del gioco dovevano essere qualcosa di superbo - non lo sono. In realtà manca l'impressione di alta velocità, e la grafica confusionaria rende veramente difficile evitare i nemici ed i loro missili, mentre il movimento a scatti del nostro aereo uccide quel poco che rimaneva. La grafica presenta dei primitivi cespugli e delle piste di atterraggio irreali, ma le torri radar sono molto ben dettagliate (purtroppo non avete il tempo per ammirarle!). Ci sono anche dei piccoli messaggi digitalizzati, ma non influiscono molto sul gioco.

GLOBALE: 47%





"Ironicamente, le versioni per computer di questo gioco hanno dovuto porre la grafica in secondo piano per favorire la velocità..."

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BAAL

[Psygnosis - Atari ST]

Tanto Nostradamus quanto un sacco di saggi e di pessimisti hanno cercato di prevedere quando e come il mondo avrebbe cessato di esistere. Molti di essi hanno indicato come data probabile il 1999, e con la pubblicazione di questo ultimo titolo della Psygnosis potrebbero anche avere ragione...

Il 6 Giugno del 1999 un gruppo di archeologi hanno scoperto un antico portale che, una volta aperto in un accesso di avventatezza, si è rivelato essere la porta della tana del terribile demone sumero Baal.
Col suo risveglio, anche le infinite schiere di servitori di Baal hanno ripreso ad invadere il pianeta ed hanno rubato l'ultima macchina da guerra - con essa, Baal può governare l'Uomo ed imprigionarlo in una eterna schiavitù.
Disperata, la razza umana ha riunito un consiglio di guerra ed ha sviluppato una azione di contrattacco per recuperare la macchina (ormai in pezzi e sparsa per i domini di Baal) ed uccidere il demone. E' stato formato un gruppo conosciuto come Guerrieri del Tempo, e la battaglia è ormai cominciata.
Entrando nelle caverne di Baal i sei guerrieri (che vengono controllati uno per volta) vengono rappresentati in una prospettiva molto simile a quella di Obliterator - l'unica differenza è lo scrolling dell'area di gioco.
Il regno di Baal è composto da tre regni principali, ed ovviamente il cattivone si trova nell'ultimo di essi. Per muoversi in una nuova regione è necessario aver raccolto un dato numero di componenti dell'arma, dopodiché si può prendere un trasportatore per scendere ulteriormente nelle tetre profondità.
Ogni dominio è composto da un sistema di piattaforme, scale e sporgenze sulle quali ci si può spostare, e con più di 250 schermi da esplorare e mappare, può non essere un gioco dei più veloci.

La semplice struttura di gioco è annullata dalla vastità dell'ambientazione, la cattiveria dei mostri incontrati ed il bassissimo numero di possibilità di errore. Grazie a Dio viene reclutato un nuovo guerriero entrando in un nuovo regno e per ogni 5000 punti fatti.
Le parti di macchinario non sono semplicemente abbandonate negli angoli dei regni. Baal le ha messe tutte dalle parti sbagliate di campi di forza, dietro ad alieni od oltre crepacci profondissimi. I campi di forza vengono eliminati facilmente colpendo i loro generatori, ma per gli altri ostacoli dovrete il più delle volte compiere dei balzi, in perfetto stile Impossible Mission. State anche attenti alle mine.
Il vostro guerriero del tempo porta con sé un fucile laser dotato di porte di espansione che accolgono quattro diversi tipi di cartucce. Trovare le cartucce è difficile, ma dovrete perseverare poiché sono anche necessarie per completare il gioco.
Per raggiungere determinate aree delle regioni si può usare un jetpac - che però ha carburante limitato, e se non riuscite a trovare un punto di atterraggio prima che questo finisca, siete veramente nei guai.
Come in Obliterator, è possibile salvare la propria posizione raggiungendo determinati punti di rifornimento in cui viene ripristinata tutta la vostra energia. Questa possibilità è di vitale importanza, poiché ogni passo può rivelarsi fatale, e gli alieni non mostrano alcuna pietà. Un gioco duro, ma bellissimo.

Atari ST

Una volta rimosse l'animazione pessima e lo scrolling a sostituzione di schermi della Psygnosis, quello che rimane in questo quasi-seguito di Obliterator è una meravigliosa avventura dinamica ad alta velocità. La presentazione è ineccepibile e l'atmosfera generata è tale da sopperire alla struttura semplicistica del gioco.

Globale 82%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

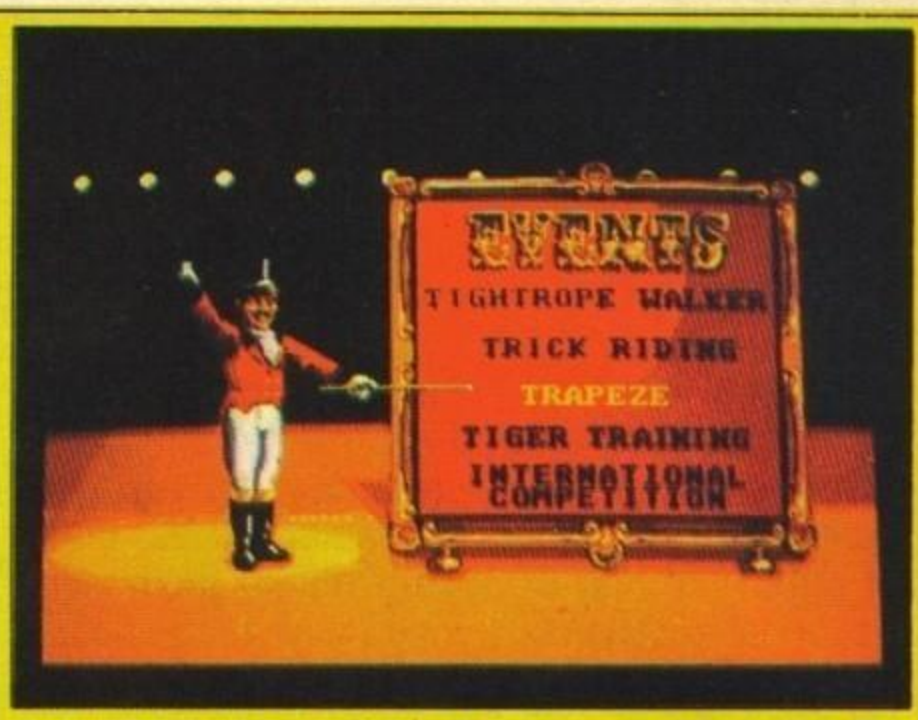
http://www.oldgamesitalia.net/

Circus Games

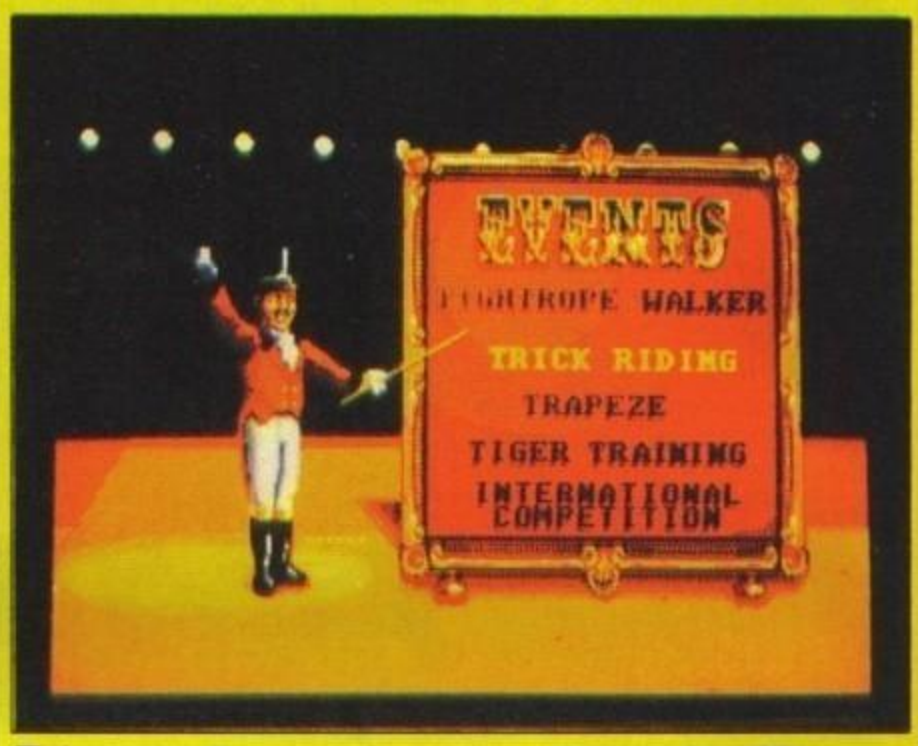
Tynesoft - per Amiga e Atari ST

"Siorre e siorri benvenuti allo spettacolo più bello del mondo, vedrete peripezie di uomini che sfidano il pericolo e splendidi e feroci animali della giungla, venite gente e non vi pentirete!" — Questa è la classica formula che vuole accogliere gli spettatori del circo e decanta le sue magnificenze, la sua spettacolarità e lo dipinge come unico tra gli spettacoli del mondo, ed in effetti esso rappresenta per grandi e piccini un appuntamento quasi irrinunciabile da un secolo a questa parte: ma... il videogame?!?

Circus Games può tranquillamente essere annoverato tra quei giochi che appartengono alla saga del mitico Decathlon anche se non è esattamente di sport che tratteremo, come si sarà capito dalle prime battute, benché siano evidenti certi analogie con esso. Perché il corpo e la sua poliedricità sono in effetti i protagonisti dell'attività circense con una spiccata tendenza allo spettacolo puro rispetto appunto alle attività agonistiche di qualsiasi genere, con un consistente aiuto da parte di felini, pachidermi e altri esotismi animali. In quali performance esplicherà mai le sue doti il nostro fisico che per cosa ci è stato donato se non per offrire lo spettacolo delle sue immense capacità? Innanzitutto in un classico del circo che ha conosciuto grandi personalità tra i suoi esponenti e fautori e ci riferiamo alla disciplina(la si può proprio chiamare così)del filo sotteso tra due capi e il temerario che deve trovare la postura più idonea a mantenere l'equilibrio mentre lo percorre, spesso giunta a livelli paradossali con temerari che chiedevano il filo a qualche centinaio di metri dal livello del mare. Nel nostro caso siamo a un buon dieci metri di altezza senza rete e il nostro equilibrista dopo aver raggiunto il palchetto a cui è agganciato un capo della corda tesa impugna l'asta, accessorio fondamentale per capire da che parte il corpo sta tendendo e ritrovare la posizione giusta per continuare a procedere in linea retta. Nella parte destra dello schermo viene offerta una visione dall'alto dell'azione di gioco. Brandendo l'asta, l'equilibrista inizia il suo rischioso esercizio ed è compito del giocatore mantenere l'attrezzo perpendicolare rispetto alla corda tesa. Gli sbilanciamenti causano lo schianto al suolo dell'equilibrista. Questi, mentre è vivo, offre delle apprezzabili performance da vero funambolo circense: capriole con arresti a testa in giù improvvisi, rotazioni sul proprio asse di 360 gradi e addirittura una complicata variante in sella a un monociclo, il tutto senza mai scostarsi di un millimetro dalla traiettoria rettilinea da seguire. Dai tentativi di non volare per aria a quelli di fluttuarvi a tutti i costi: siamo passati al trapezio e agli incredibili volteggi e salti mortali che sono



▲ *Lo schermo delle opzioni su Amiga (sopra) e Atari (sotto)* ▼



▼ *Lo screen di presentazione della versione per Atari ST*

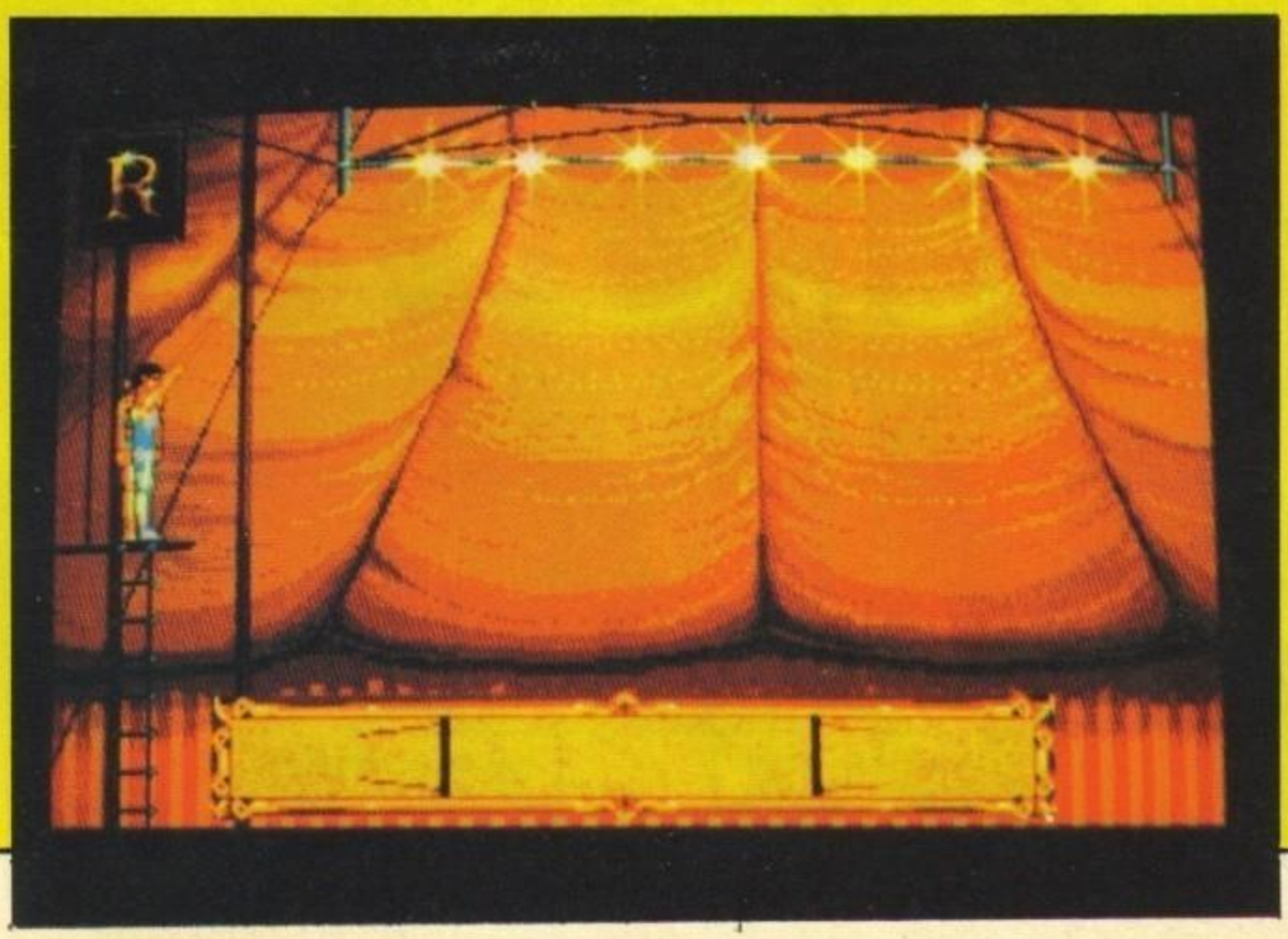
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

abitudine di chi si lancia dal suddetto attrezzo che per chi non lo sapesse è una sorta d'altalena che si discosta dalle altre giusto per l'uso che se ne fa: non ci si siede sopra ma si penzola da essa come dei salami; ma che cosa dico salami, ad usufruirne sono vere libellule e sarà compito del giocatore far esplodere la loro incredibile attitudine a proporsi in pirotecniche traiettorie e avvitamenti una volta libratesi in aria. La forza di gravità è però severa maestra: lanciatisi da un attrezzo è necessario raggiungerne un altro altrimenti si fa la fine dell'equilibrista del primo schermo quando perde il senso dell'equilibrio, e tra l'altro, tanto per proporre un'altra analogia col primo schermo, c'è nuovamente l'inquadratura dall'alto. Già che siamo in tema vorrei sottolineare l'effettiva inutilità dell'ulteriore punto di vista offerto nel gioco: ci si rende conto benissimo della situazione in cui si è senza bisogno di una visuale così accessoria che vorrebbe far meglio intendere l'angolazione dell'asta nel primo schermo e la distanza tra i due trapezi nel secondo ma chi ha un minimo di conoscenze di prospettiva sa che le distanze tra due oggetti rimangono identiche sia in visione laterale, che è quella che fa la parte del leone in Circus Games, che in visione a volo d'uccello. Ma parliamo del terzo schermo che forse è il più divertente e spettacolare: una acrobata propone rischiosi esercizi con giravolte su di un cavallo in corsa ed è compito del giocatore non far scalzar la gentil pulzella dal suo destriero (tanto per farvi intendere quale spirito poetico anima la nostra rivista). Importante è osservare un indicatore che informa dello sbilanciamento in avanti o indietro della cavallerizza e agire perché conservi un buon equilibrio e allo stesso tempo farla esibire nei soliti giochi pirotecnici: capriole volanti, esercizi di equilibrio ad alta tensione e così via. Per ultimo, una sorta di Kennedy Approach felino con una serie di tigri da direzionare su dei piedistalli, da far lanciare attraverso anelli infuocati, il tutto tramite un cursore che si sofferma laddove si vuol direzionare una frustata. Qui sta la somiglianza col citato prodotto Microprosiano: tutto deve essere indirizzato verso una propria meta che sia appunto un piedistallo, da cui poi le tigri dovranno effettuare balzi per centrare gli anelli infuocati,o un condotto tubolare che dovranno attraversare. Le vergate soprattutto se mirate direttamente alle belve, le renderanno delle belve (questa invece è per dimostrare la demenzialità imperante in redazione) e a questo punto dovranno essere ammansite con un sapiente uso della sedia che non manca mai a un vero domatore.

▲ *Due screen tratti da altrettante specialità circensi: da notare la particolare grafica pittorica* ▼



Atari ST

Che dire di Circus Games, è una simpatica versione circense dei "Games" epyxiani con quattro specialità che non risultano affatto complesse nel loro svolgersi, per quanto sia in realtà complicato eseguire un esercizio acrobatico da circo. Il primo schermo è forse il più facile e meno attraente da vedere ma anche per il resto la grafica lascia un senso di vuoto e di incompiutezza con l'esclusione di qualche intermezzo carino con i clown e dell'effetto del riflettore puntato sulla folla. Come lo sono ormai tutti i giochi a specialità multipla Circus Games è un gioco che merita la sufficienza giusta per una certa varietà e va giocato in compagnia (tetto massimo: quattro giocatori) magari durante le festicciole ma non può certo deliziare un esperto del settore videoludistico che pretende nuove concezioni di gioco come me ad esempio.

GLOBALE 61%

AMIGA

La prima cosa che colpisce di questo gioco è la sua inconsueta grafica, quasi pittorica, che ricorda le immagini classiche della vita circense di un tempo. L'animazione degli sprite è realizzata abbastanza bene, soprattutto quella delle acrobazie ippiche. Le musiche sembrano avere un ruolo sostanzialmente funzionale, anche se in certe situazioni danno quel tocco di atmosfera in più. Certo in Circus Games non manca la varietà, e potrebbe attrarre anche per il suo tema originale: l'originalità sta tuttavia nella globalità dell'idea, visto che presi uno per uno i numeri sono già apparsi in diversi arcade. Devo comunque ammettere che non mi sentirei di consigliarlo più di tanto, perché il suo particolare argomento lo rende interessante soprattutto ad un primo acchito, e come spesso accade nelle competizioni sportive e non, l'ideale rimane sempre la sfida fra amici. Che dire? Dategli un'occhiata, chissà che la vita del circo non vi affascini... dopotutto è e rimarrà sempre il più grande spettacolo del mondo!

GLOBALE 67%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPERMAN

Tynesoft - Per Amiga & Atari ST

Eccola, l'acclamata nuova apparizione di **Jor El**, in arte **Superman**. Nei suoi cinquantun'anni di carriera l'uomo d'acciaio ha già conosciuto una videoprestazione e precisamente per il mitico C-64 — ora i bit sono aumentati e ci troviamo così di fronte a una realizzazione che valorizza al massimo il tratto fumettistico della **DC Comics**, e ce ne rendiamo conto sin dalle prime battute che propongono le strisce del supereroe mentre conversa in abiti borghesi con *Perry White*, il direttore del *Daily Planet*. Il megadirettore dell'importante testata (nel senso di giornale) di Metropolis lo informa di dover raggiungere il laboratorio del professor Corwin al più presto. **Clark Kent** (ennesimo falso nome di Superman), si sfila gli abiti da civile e ostenta la mitica tuta (praticamente una calzamaglia blu) con la grande lettera sinuosa in pieno petto, volando via più veloce della luce; ha appena deciso che è proprio un lavoro per Superman...

Durante il viaggio il mitico icaro dei comics americani incontra dei malefici Demoni in agguato a qualche centinaio di metri d'altezza, scaturiti da un Tubo del Destino, una sorta di ponte interdimensionale da cui i suddetti appaiono a decine. Come impostazione il primo schermo ricorda molto il classico Space Harrier con un pizzico di tensione in meno, se vogliamo, per la scarsa attitudine dei nemici a proporsi in fulminei spostamenti all'interno dell'area di gioco; questi gremlin verdastri si presentano in versione motorizzata e non: nel primo caso volano a bordo di navicelle monoposto che emanano pericolose nuvole di concussione, ovvero sorte di campi elettrici che si espandono e il cui contatto provoca un assorbimento dell'energia del nostro supereroe. Altrimenti abbiamo normali volatili non-di-questo-mondo che "cercano" Superman con classiche emananazioni letali — nel nostro caso dei globi rilucenti. Ma siamo arrivati al pezzo forte del gioco, i poteri di Superman: nel primo schermo sono quattro quelli utilizzabili e precisamente l'abilità di volare, il soffio, il pugno e i raggi x, e tutti vanno fatti precedere dal prefisso Super. La prima è innata nel nostro uomo-che-cadde-sulla-terra mentre per ciò che riguarda le rimanenti, la scelta dell'una implica l'esclusione delle altre. Il soffio respinge, il pugno stordisce e i raggi elettrizzano — compito del falso reporter è quello di far fuori almeno una ventina tra navicelle e demoni operando oculate scelte nella sequenza d'uso delle super-abilità. Fottuti i demoni(solo i grandi scrittori possono permettersi simili licenze), si viene a sapere che dei terroristi tengono in ostaggio il Governatore Lee e nientepopodimenoche... Lois Lane, l'irruente collega femminile di Clark, a bordo dell'Atlantis, un natante ultramoderno. La scenografia e l'impostazione dell'azione cambiano nel senso che ora c'è un effettivo scorrimento dello schermo e in orizzontale, e ci si ritrova a bordo dell'Atlantis. I terroristi seguono la stessa tattica dei Demoni Ultraterrestri e fluttuano autonomamente o per mezzo di macchine antigravità. Lo scontro con questi terroristi che hanno molto del cyber-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

punk (si presentano con corazze alla Robocop) è quantomeno spettacolare: botte e superbotte da orbi a piedi e in aria con Superman che si avvale anche della potenza dei suoi superpiedi mantenendo comunque i superpoteri del primo schermo. Devo dire che questa fase di gioco è veramente coinvolgente e intrigante (potremmo anche dire 'super', no?; DE): Superman che viene sballottato, che respinge gli attacchi con il suo potente fiato, che decolla e mette a segno montanti e i maledetti semi-androidi che si agitano per infilarlo con calcioni o con i razzi dei loro velivoli, tutto in una riproduzione della grafica fumettistica che sbalordisce per ogni aspetto di sé. Che cosa aspetta poi il nostro Superman negli altri schermi ve lo dico subito: dovrà scortare uno shuttle in mezzo a un campo di meteoriti la cui composizione cela la presenza di Kryptonite, farsi largo tra nugoli di robot mutanti (e qui lo scontro si fa ancora più intenso) all'interno di un satellite/laboratorio, scortare nuovamente lo stesso satellite nella tempesta di asteroidi e tante altre belle cosucce che implicano l'uso di un ulteriore superpotere quale la visione telescopica.

▲ *Dall'alto verso il basso, due screen della versione per ST ed uno della versione Amiga*

Atari ST

Superman è un programma veramente attraente per il suo modo di riprodurci il personaggio nelle sue peculiarità fisiche — pettorali e bicipiti sono in grande evidenza — e per le singolarità caratteriali tipiche del supereroe: sembra di cogliere la caricaturata potenza che il personaggio esprimeva nelle pubblicazioni, quella bontà inveterata che lo stimola al bene verso il prossimo e quella furia che esprime un suo combattimento corpo-a-corpo. Tutto è davvero stupendo: è stata intelligente la scelta di una possibilità di opzione sui vari superpoteri, la cui incisività cala con l'usura per poi riprendersi da sola, il che implica una capacità di "dosaggio" da parte del giocatore delle abilita' di Jor El.
Hey, cosa fate ancora qui? La cabina all'angolo vi sta aspettando...

GLOBALE 92%

Amiga

"Superman l'uomo d'acciaio" non aggiunge niente al vasto panorama del software giocoso, ma si fa apprezzare per la discreta cura grafica che è stata posta nella sua realizzazione e nell'originale mix creato dai programmatori tra fumetto ed azione di gioco vero e proprio. E', in questo spin-off, infatti estremamente apprezzabile, a mio parere, la commistione di scene nel più puro stile arcade, con altre scene che vi daranno la sensazione di essere protagonisti di una storia a fumetti , anche se bisogna ammettere che il controllo del gioco non è sempre molto agevole. Dopo la delusione che ci aveva dato, anni fa, un game per Commmodore 64 sempre dedicato a Superman, questo ci darà la possibilità di rifarci ampiamente.
P.S. Sempre ammesso e concesso che siate più bravi di me ad avanzare nel gioco.
P.P.S. Non ci vuole molto !!

GLOBALE 78%

http://www.oldgamesitalia.net/

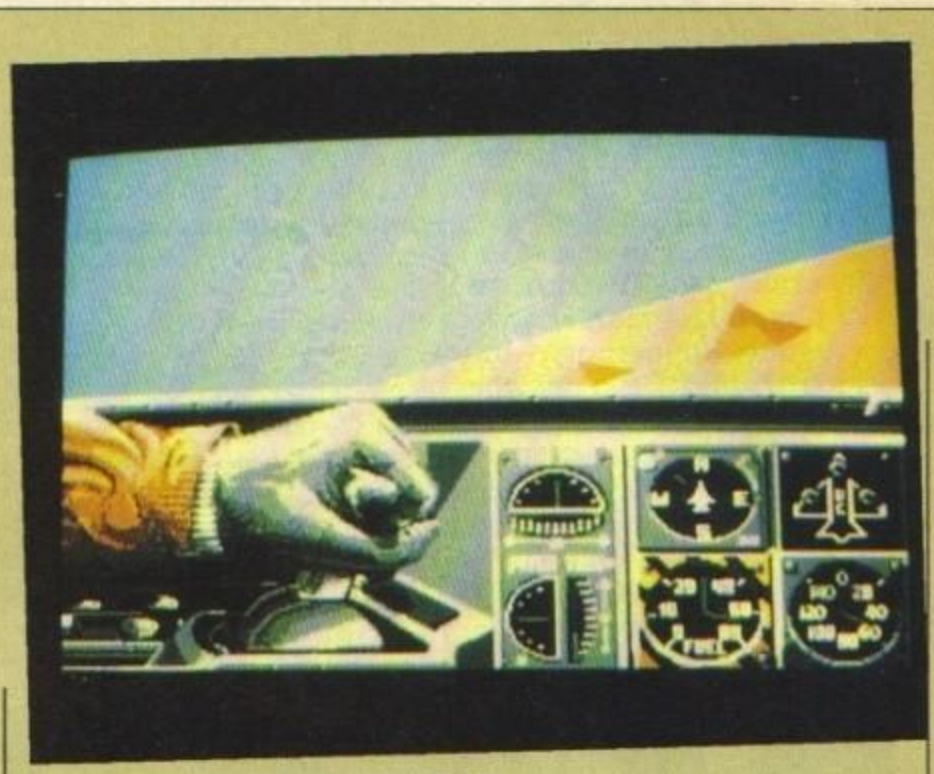
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

F-16 FALCON

Mirrorsoft - per ST, PC, MacIntosh & Amiga

Il flusso trans-Atlantico di programmi americani si è ulteriormente arricchito con l'importazione di *Falcon* dalla **Mirrorsoft**, casa che già distribuisce i prodotti della **CinemaWare** e della **Mindscape**. *Falcon* è un simulatore basato sull'F16 della USAF, l'ormai famosissimo caccia prodotto dalla General Dynamics. L'F16 è infatti, al momento, un popolarissmo soggetto di simulazioni, anche la *Digital Integration* ha infatti prodotto un gioco basato su questo veloce e leggero caccia (ne parliamo in queste stesse pagine) e la Electronic Arts lo ha incluso nel suo recente *Interceptor*.



▲ *Qui sopra un'immagine della versione Amiga, mentre nella foto grande in basso vedete uno screen della versione ST*

Se amate le simulazioni di volo, quelle vere, questo programma fa per voi. E' talmente perfetto che viene regolarmente utilizzato dal Pentagono per le esercitazioni "casalinghe" dei propri piloti.
Falcon, come dice il bellissimo manuale d'istruzioni (150 pagine!), è dedicato agli uomini e alle donne dell'U.S. Armed Force , e agli impiegati della General Dynamics che impazziscono per un aereoplano.

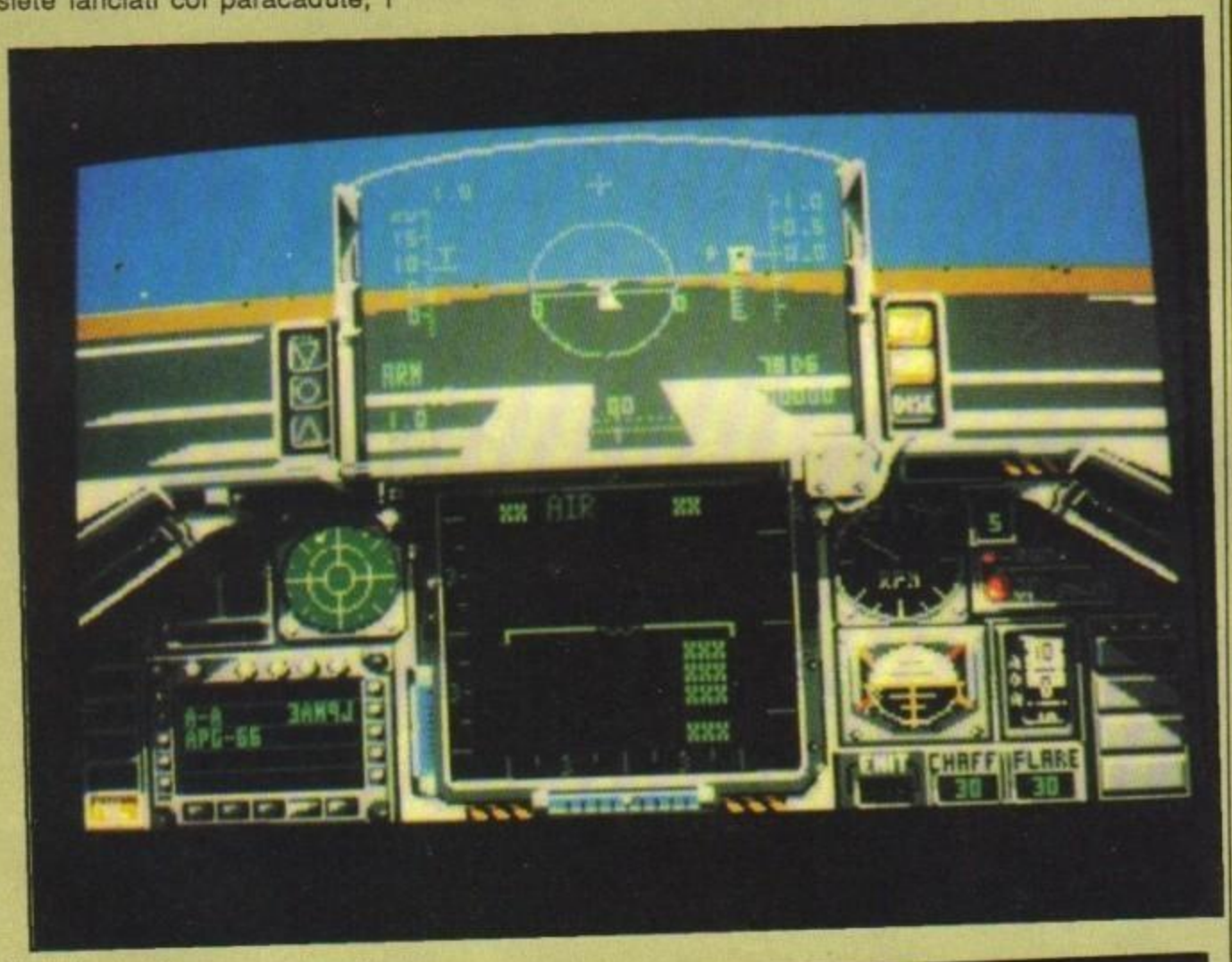
I programmatori di Falcon, oltre ad essersi consultati con progettisti, ingegneri e piloti dell'F-16, hanno voluto creare questo gioiello di simulazione per far capire alla gente quanto difficile, rischioso e appassionante sia il loro lavoro.
Dopo questa premessa - doverosa nei confronti dei programmatori - possiamo addentrarci nel programma che, dopo il caricamento della maschrea iniziale, si presenta con una colonna sonora di grande effetto.
La prima immagine è il diario di bordo sul quale sono segnati i nomi dei vari piloti, il loro stato (attività, decesso, ecc.) e il punteggio. Dopo aver inserito il proprio nome di battaglia, o aver selezionato il proprio già memorizzato precedentemente, bisogna scegliere il grado (tenente, colonnello, ecc.) e la missione. Ci sono 12 missioni da affrontare ma la Mirror Soft ne promette di nuove a chi ha acquistato il programma. Nella confezione, infatti, trovate una cartolina da rispedire per essere informati sugli aggiornamenti dei dischetti-missioni.
La prima missione, molto facile, non prevede le battaglie contro i MIG e consiste nell'abbattere degli edifici situati nella zona nord-est della carta. L'ultima, al contrario, prevede battaglie complesse e difficili contro quattro MIG che vogliono distruggere la vostra base.
Falcon è disegnato molto bene. Quando siete in pista vedrete degli altri F-16 partire dall'aeroporto, e tutto è molto realistico. All'inizio del gioco dovrete caricare l'aereo con le bombe scelte fra 5 tipi diversi, oltre alle mitragliatrici installate sulle ali dell'apparecchio, e dovrete prestare attenzione al peso dell'aereo. A questo proposito un uomo addetto al controllo vi darà delle indicazioni preziose oltre a comunicarvi se le bombe che volete sono disponibili o meno in magazzino.
Dopo il rifornimento potrete decollare. Scegliendo il joystick, la tastiera o il mouse, dovrete affrontare la vostra missione scelta fra quelle possibili, gustarvi gli effetti sonori e quelli grafici, e osservare il vostro volo in sei modi differenti: frontale, destra, sinistra, retro, dalla torre di controllo, da un'ipotetica telecamera posta proprio dietro il vostro F-16 e dal satellite. Inoltre potrete "zoommare" la visuale e girare intorno all'apparecchio.
Più di così, davvero, non potete chiedere a un simulatore dotato di vari tipi di radar, controlli e comandi. Pensate

http://www.oldgamesitalia.net/

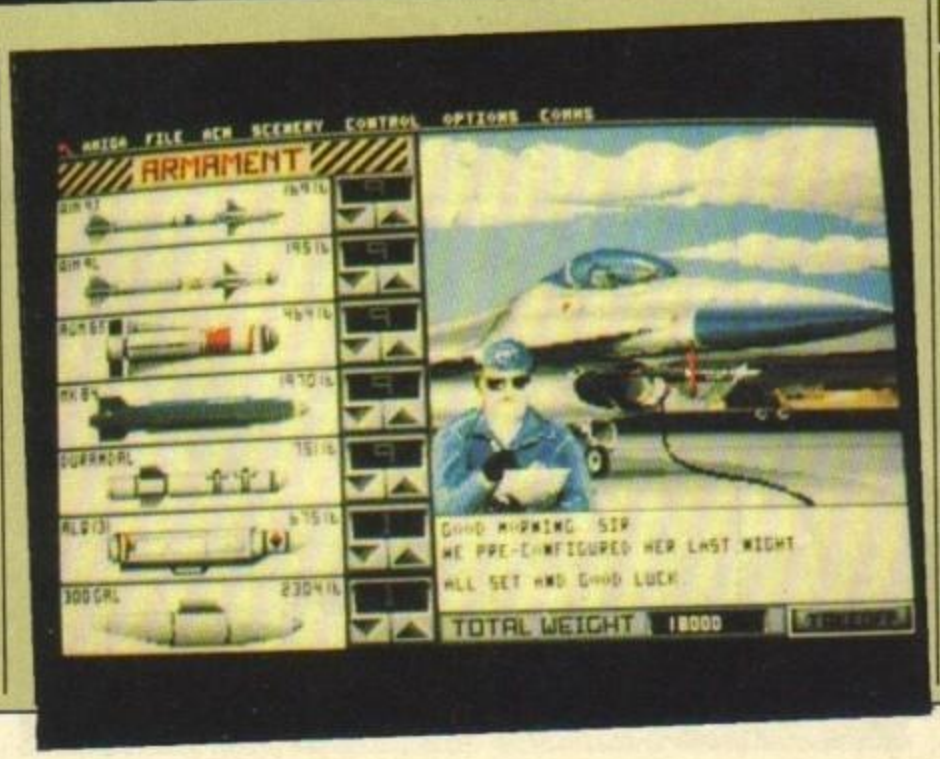
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

che in volo dovrete utilizzare qusi tutti i tasti della tastiera! Falcon è realizzato molto bene, e neppure tanto lento. Ma se desiderate velocizzare un po' il movimento dell'aereo potrete chiedere la visualizzazione a punti; in questo modo l'esecuzione del programma sarà molto più veloce.
Alla fine di ogni missione, se qualcosa è andato storto, il programma mostra dei piccoli riquadri con le immagini relative al problema o ai problemi incontrati. Così potrete vedere la distruzione del vostro F-16accompagnata da una marcia funebre e, se non vi siete lanciati col paracadute,



il cimitero di guerra con la vostra tomba. Oltre alla vostra presenza alla corte marziale se avete rovinato l'aereo o ad altre situazioni più o meno catastrofiche. Se avete poi almeno un mega di memoria, la scatola nera potrà rivelarvi quali sono stati gli errori che hanno preceduto la catstrofe.
Questo simulatore di volo vi permetterà inoltre di combattere davvero contro i vostri amici. Un'opzione, infatti, vi consentirà comunicazioni via modem con possessori di Amiga, Atari ST e Macintosh permettendovi così grandi battaglie in cielo.



Amiga

Credetemi, ho giocato Falcon con appassionati di volo e con piloti: si sono meravigliati tanto da acquistare Amiga solo per avere questo bel simulatore. Se vi interessano programmi di questo tipo non lasciatevelo sfuggire, ci sono ancora tantissime cose da scoprire in Falcon, e non lasciatevi allettare dalle copie: il solo manuale vale il prezzo del programma, vi dò la mia parola.

GLOBALE: 90%

ST

La versione ST appare per la prima volta sul mercato, dotata di una sorprendente velocità di animazione ed un uso esteso di colori ocra nei paesaggi, i quali creano un'ambientazione molto realistica dotando il gioco di un'atmosfera assente sul PC. Il realismo di volo è quasi perfetto (viene penalizzato dalla possibilità di distinguere stradine e pali telegrafici anche a 70.000 piedi di altezza, un piccolo neo che i programmatori avrebbero dovuto considerare). Come nella versione Amiga, possedere un Megabyte di memoria significa accedere ai dati della 'scatola nera' dopo ogni volo, mentre per tutte le configurazioni è possibile collegarsi giocando via Modem con Macintosh e Amiga. In definitiva, sebbene non fornisca la godibilità a lungo termine dei prodotti MicroProse, Falcon è un gioco da non lasciarsi sfuggire: sono garantite ore ed ore di splendido volo simulato.

GLOBALE: 81%

PC

La versione PC di questo simulatore è semplicemente un rifacimento, potenziato, di quella originale, con l'aggiunta dei colori EGA. Questa aggiunta gli attribuisce un maggiore impatto, completando un già ottimo simulatore con un gradito tocco di realismo. Falcon dà il meglio di sé su di un PC dotato di 286 o un 386, altrimenti l'azione è alquanto rallentata.

GLOBALE: 78%

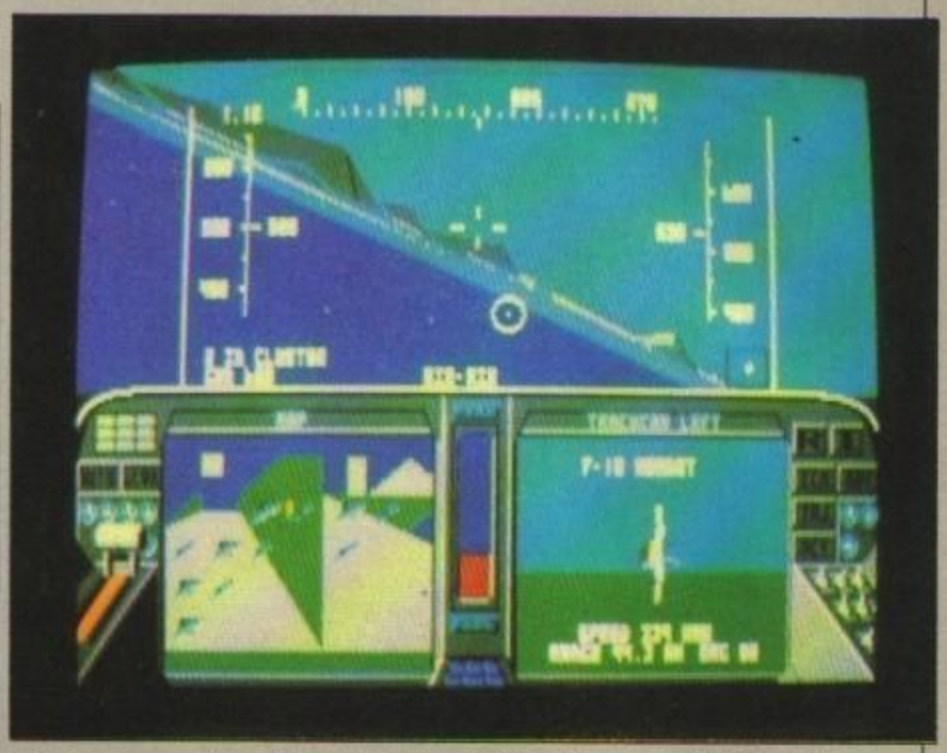
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

F-19 Stealth Fighter

MicroProse - PC e compatibili



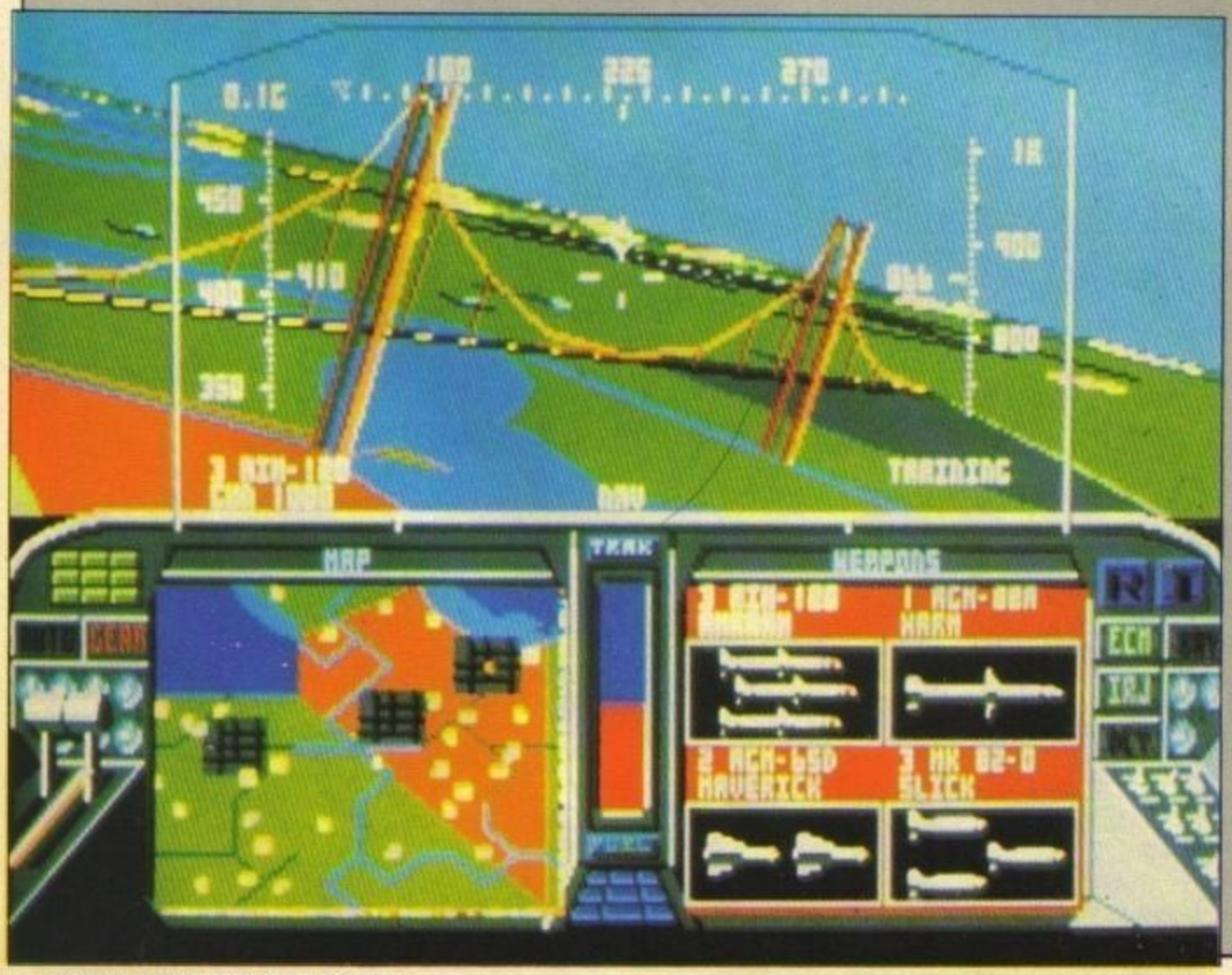
Con una scelta di tempi quasi perfetta, la Microprose ha finalmente pubblicato l'attesissima versione per PC del loro simulatore di F-19. In concomitanza dell'ammissione ufficiale dell'esistenza dell'aereo americano, e la successiva dimostrazione pratica delle capacità del bombardiere "invisibile" B-2, il gioco è particolarmente interessante...

PORTA IL NOME DEL PIU' SOFISTICATO AEREO DA COMBATTIMENTO MAI COSTRUITO, E' BASATO SU RIVOLUZIONARI ALGORITMI DI TRACCIAMENTO ULTRA-VELOCE, GENERA UN NUMERO INFINITO DI MISSIONI TATTICHE E SI SERVE DI INFORMAZIONI "TOP-SECRET" SUL PROGETTO USA PER L'INVISIBILITA' RADAR: E' LO "STEALTH FIGHTER", E ANCORA NUOVISSIMO, RISCHIA DI FARE A PEZZI IL MERCATO DEI SIMULATORI DI VOLO PER PC, A COLPI DI MISSILI LASER-GUIDATI"...

Piloti professionisti, amanti del volo, "Berretti Verdi" e mercenari, è finalmente arrivato il simulatore dei vostri sogni più arditi: viene dalla MicroProse, ben nota per il suo F-15 Strike Eagle, il più recente Gunship, e molti altri simulatori militari e non.
Noterete che non abbiamo ancora usato il termine "gioco", ed i motivi sono più d'uno: innanzitutto il realismo della simulazione (in TUTTI gli aspetti) che porta ad identificarsi con il pilota in modo perfetto; vi è poi una cura dei particolari e un tale volume di informazioni contenute da portare il prodotto a livello professionale.

- IL SIMULATORE -

Una nota speciale va spesa per la rappresentazione grafica: tutto ciò che si vede dall'abitacolo (e non) è in GRAFICA VETTORIALE SOLIDA (il maiuscolo è d'obbligo), in 3-D e prospettica, il che significa che ogni oggetto, sia esso un aereo, una stazione radar o una montagna, ha la solidità propria di un oggetto reale, con un suo colore, ombra e tutto il resto. Il miracolo della MicroProse è stato di far generare ad un PC la sequenza necessaria di immagini in movimento, con un numero di particolari impensabile: è sufficiente volare a bassa quota su città o valli, per restare incantati dal realismo del panorama sottostante.
Come se non bastasse, oltre alla visione dall'abitacolo sono disponibili quattro viste "interne" (avanti, dietro, destra e sinistra) e tre "esterne" al velivolo (dietro fissa, inseguimento e laterale, tutte con funzioni di Zoom e Unzoom) dove l'aereo al centro dello schermo, viene visto muoversi nel mondo reale che scorre secondo i comandi del pilota (la vista "inseguimento" è come apparirebbe ad un aereo che segue i nostri passi). Ma non è tutto: due viste tattiche ci danno la scena dell'attacco come prese da una telecamera montata su un elicottero che sorvola la zona, spostandosi per tenere nel riquadro l'F-19 in primo piano verso l'obiettivo da eliminare, o viceversa. Se siete ancora coscienti, sappiate che un'ultima vista ci fornisce il mondo visto dal missile, in volo verso il suo "target", che dà la conferma tangibile dell'esito dell'attacco con un drammatico primo piano del bersaglio che esplode (sempre se l'avete colpito). Roba da "Roger Rabbit"!
Non mancano, data la tecnologia dell'aereo, strumenti come ILS (Instrumental Landing System) di avvicinamento e atterraggio, indicatori di rotta e di percorso, l'HUD (Head Up Display) per la navigazione, e due schermi CRT multifunzionali in basso nell'abitacolo che forniscono ogni genere di informazioni e immagini (mappe della zona sorvolata con le posizioni relative fornite da satellite, rilevamento radar multiraggio, un DataBase con documenti sulla missio-



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ne ed equipaggiamento nemico, "cam-view" in tempo reale ingrandita dell'obiettivo, check dei danni subiti e molto altro).

- LA MISSIONE -

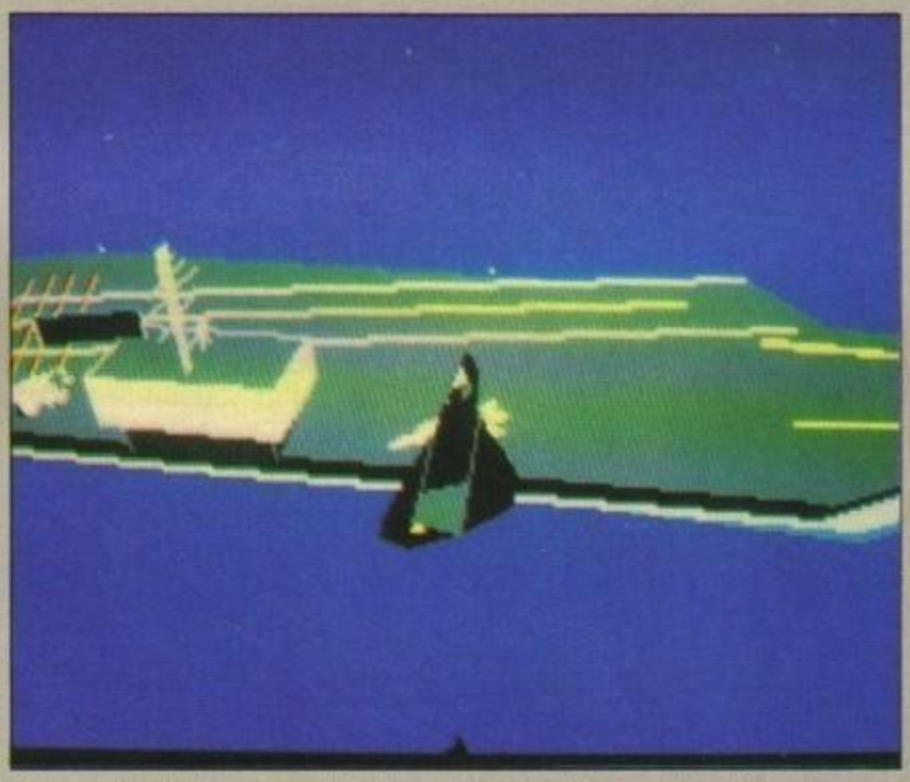
Se ci fermassimo qui, avremmo comunque il migliore simulatore di volo disponibile oggi per PC, ma ecco che lo spirito di "Wild Bill" Stealey, presidente della M.P. ed ex pilota USAF, reindossa la sua divisa per trasformare "Stealth Fighter" in un incredibile simulatore di missioni. Se pensate che stiamo esagerando, sceglietevi una poltrona comoda e non perdete le prossime righe.
Il nostro pilota (o più realisticamente, "noi") e' inserito tra una schiera di veterani, con numero di missioni effettuate, ore di volo, grado militare (che cresce con il buon esito delle missioni, con tanto di "patacche" e cerimonia) e classificazione: se questa riporta KIA (distruzione del proprio aereo) veniamo informati che non ci verrà più affidata una proprietà di vari milioni di dollari, e dovremo cambiare pilota (precauzione inutile, vista la nostra tendenza a volare a 15 metri dal suolo: provate!).
Ci troviamo poi al "briefing" dove ci viene comunicata (a scelta) la zona delle operazioni (che può essere Libia, Golfo Persico, Capo Nord o Europa centrale), la situazione di guerra (fredda, di allerta e convenzionale, con missioni dal rilevamento fotografico all'attacco strategico), la gravità della missione (da addestramento su porta-aerei fino all'incursione in territorio nemico), il livello di preparazione e tecnologia degli armamenti nemici, riferito a piloti, operatori radar e contraerea (se scegliete i "veterani" farete bene a lasciare scritte due parole ai vostri cari), e infine possiamo richiedere un dispositivo anti-crash per renderci la vita un po' più lunga.
La selezione avviene in modo rapido e sintetico agendo sulla cloche. Ed ecco finalmente (ovviamente all'ultimo momento, per ragioni di sicurezza) la comunicazione della missione, con obiettivo primario e secondario, base di partenza e di arrivo, il piano di volo (con i punti di rilevamento sul percorso, molto utili quando i MIG ci procureranno il panico), le basi radar nemiche con le relative portate e sistema di rilevamento, le basi missilistiche e aeree, e infine le condizioni dell'attacco (cosa POTETE distruggere e cosa NO). Libia a parte, per le altre tre zone è previsto un "generatore di scenario" che ogni volta elabora per voi una nuova situazione bellica, in base ai parametri selezionati al briefing.
Vi siete spaventati? Niente paura: un'altra arma di questo simulatore e' la flessibilità, che vi permette di volare in gita turistica su Tripoli salutando con la mano, o di raderne al suolo un quartiere aprendo il portello delle bombe a tempo. In addestramento potete perfino affondare la porta-aerei che vi ha ospitato, e vederla tranciata in due e fumante ad un secondo passaggio, avendo solo una nota di demerito al vostro ritorno; provateci in missione ufficiale, e sarà più dolce cadere in mano degli iraniani! Per quanto riguarda l'armamento, tutta la più alta tecnologia disponibile è al vostro servizio: potete scegliere tra missili a ricerca automatica e radarguidati, agli infrarossi e a puntamento laser. Lo stesso per le bombe, che sono di ogni tipo e distruzione.
Una volta usciti dal briefing, ci rechiamo nel nostro caccia da combattimento: può essere giorno o notte, sereno o nuvoloso, e i cambiamenti si toccano con mano: da ora in poi la nostra vita dipenderà solo dalla nostra abilità e sangue freddo, con solo la fredda strumentazione di bordo come compagna.

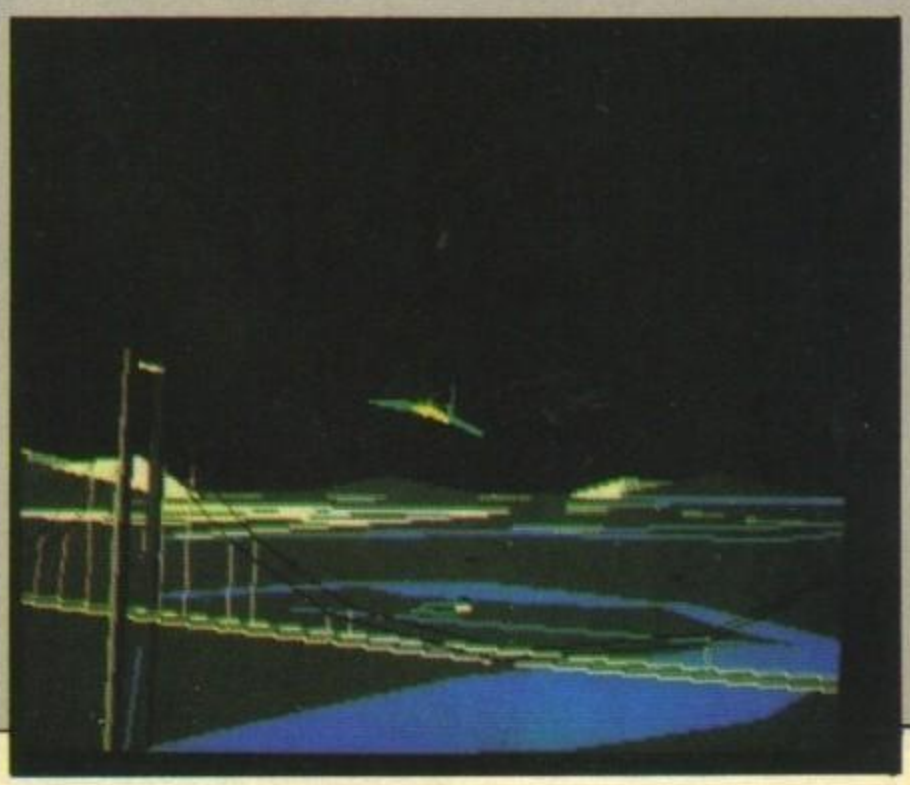
- IL PRODOTTO -

Volare con F-19 non è difficile, anche se un po' di esperienza su un altro simulatore aiuta. I comandi sono con joystick (o mouse) più la tastiera, o solo a tastiera con le frecce cursore come cloche, anche se il realismo ne viene penalizzato: volendo usare tutto, i comandi sono più di 50, ed ecco perché nella confezione sono inserite tre mascherine (una per ogni hardware previsto) da sovrapporre alla tastiera, che insieme ad una letta delle prime 11 pagine del manuale vi permetterà di portare a termine anche il vostro primo volo.
Parlando di manuale, se siete abituati al solito foglietto fotocopiato, beccatevi questo "libro" di 192 pagine satinate (c'è anche un capitolo sui principi aerodinamici, più informazioni sugli armamenti nemici, la situazione politica delle quattro zone di operazione, le manovre aeree di combattimento, e manca solo la ricetta della torta di mele) che se di voi non farà un vero pilota USAF è solo perché la confezione non contiene un modulo di arruolamento.
Ci sono invece (oltre al manuale e le maschere) le mappe tattiche delle quattro regioni, un supplemento tecnico di installazione e specifiche dei comandi per la consultazione veloce, e tre dischetti da 360 Kb (o due da 720 Kb per PS/2) che però contengono molto più di quanto sembra: tramite un algoritmo di compressione (e scompattazione in lettura) supportano l'intera dimensione del software originale, che è di ben 5 Megabyte!! (e non poteva essere altrimenti, vista la potenza del prodotto).

- L'HARDWARE -

Dopo avere visto quello che questo F-19 fa, vediamo come (e su cosa) può farlo. E' ovvio che una rappresentazione in grafica elaborata "costa" molto in termini di calcolo, risorsa che nel nostro caso deve essere fornita dai processori 8086 (XT), 286 (AT) o 386 (i più grossi PS/2, Compaq e pochi altri).
Per mantenere una buona velocità di azione su macchine di potenze così diverse, alla M.Prose hanno pensato di fornire al pilota un comando per modificare la complessità dei dettagli dell'immagine generata, in funzione della macchina a disposizione. Così su un XT si sceglierà un livello 0, su un AT-286 il livello 1 e per un 386 (o anche un 286 a clock molto alto) si potrà optare (con grande gioia)





Due splendide immagini di questo eccellente simulatore...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

per il livello 2. Il tutto comunque si seleziona tramite tastiera, in qualsiasi momento del volo: è così possibile procedere all'avvicinamento con l'obiettivo ad un livello alto per godersi la trasvolata, per passare al livello basso nel combattimento, quando è più importante la continuità e velocità dell'azione, piuttosto che la bellezza dello scenario.
Le schede grafiche previste sono le solite CGA, EGA, MCGA e VGA (oltre al Tandy 1000): già buona la grafica CGA (anche se la scheda è inadeguata data la classe del prodotto), si raggiungono ottimi livelli su EGA (meglio se su una macchina AT-286) cui si riferiscono le foto del servizio, per giungere al top dei 256 colori della VGA (se poi è montata in un sistema 386, potete finalmente fare impallidire il vostro amico che da mesi vi rompe con il suo "Interceptor" su Amiga).

- LA NOSTRA PROVA -

Abbiamo voluto provare F-19 su un IBM XT con scheda grafica CGA, un IBM AT-286 ancora su CGA, e un HONEYWELL 286 (8 MHz) con scheda EGA. il baby del gruppo, l'XT, si rivela subito lento nella lettura dei dischi, e per fortuna tutte le missioni si svolgono fino alla fine senza bisogno di cambiare disco: a livello 0 la velocità della grafica è accettabile, anche se i

compatibili a 8 MHz di clock farebbero certo miglior figura. Buoni invece i due 286, che a livello 1 pilotavano al trotto le loro schede, per passare ad un avvincente galoppo per il livello 0, anche se con un'immagine più scadente.
Riguardo la scheda EGA, la qualità la potete vedere anche voi in queste pagine, e considerando che i PC sono nati come macchine gestionali e non come "consolle" da BAR, il risultato ci sembra niente male. Consigliamo comunque di copiare i tre dischetti sul disco fisso, per un passaggio più veloce tra le selezioni iniziali, la missione bellica e l'analisi tattica finale dell'intera operazione (tutta da vedere!).
Gli unici problemi ce li hanno dati le mascherine per la tastiera, delle quali nessuna si adattava alle nostre "keyboard" italiane IBM, a causa della posizione dei tasti funzione, e nemmeno a quella americana HONEYWELL. In particolare, se avete una tastiera italiana, ATTENZIONE: prima di lanciare il programma è necessario digitare il comando KEYBUK del DOS, per la compatibilità con i tasti americani.

- LE CONCLUSIONI -

Rimangono ancora molti aspetti inesplorati di questo software ultra-milionario, come il suono, che come scoprirete è senz'altro all'altezza della grafica, o come le molteplici possibili conclusioni della vostra scappatella in territorio nemico, più o meno simpatiche (dalla decorazione con medaglia al valore, al saluto supremo alla salma: la vostra!). Non vogliamo però sottrarre troppo spazio agli altri giochi, quindi per questo numero ci fermeremo qui.
Per quanto riguarda noi, ci resta solo da assegnare il voto finale (compito in questo caso molto facile), mentre a voi consigliamo di fare attenzione non ai MIG ma alle notti insonni: l'unico modo per stancarsi di "Stealth Fighter" è comprarsi un "vero" F-19!!!

SUONO 97%
GIOCABILITA' 85%
GRAFICA 99%

GLOBALE: 98%

IL SEGRETO SVELATO

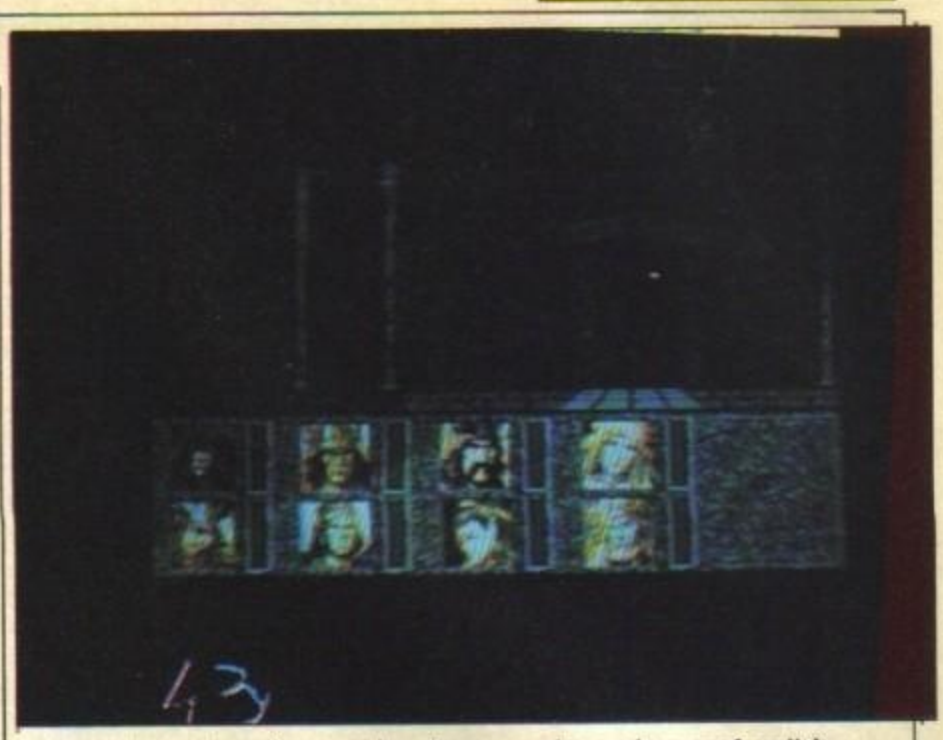
Il vero Stealth Fighter è vissuto per sette anni in una relativa segretezza, sino a che il 10 novembre le forze aeree americano non ne hanno confermato l'esistenza. La lunghezza del periodo di tempo durante il quale l'F-19 ha attirato l'attenzione è incredibilmente lungo nell'ottica dei media ultraveloci dei nostri tempi - ed è possibile già da anni procurarsi modellini, fotografie ed un gioco per computer... anche se fino a qualche mese fa nessuno era sicuro della loro precisione.
Con 52 aerei già operativi ed altri 7 imbarcati su di una portaerei, l'F-19 è conosciuto ufficialmente come F-117A ed è terribilmente innovativo. Esattamente l'opposto di come la letteratura moderna si è immaginata gli aerei del futuro, l'F-19 ha una notevole apertura angolare studiata per diffondere in ogni direzione i segnali radar. E'anche estremamente probabile che la sua vernice esteriore abbia delle capacità di assorbenza radar che lo rendono virtualmente invisibile a questi mezzi. La MicroProse ha sbagliato completamente nel simulare la forma del veicolo, ma i suoi tecnici hanno visto giusto nel definirlo come lanciabile da portaerei e nel metterlo in servizio soprattutto al di fuori degli USA. Basi in Inghilterra, germania e forse nel Sud Est asiatico ed in Alaska sono alcune probabilità; e con le sue dimensioni che lo rendono trasportabile in un jet da carico Galaxy potremmo anche vederlo in esposizione ad una qualche fiera militare anche qui da noi.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Heroes Of The Lance

SSI - Amiga

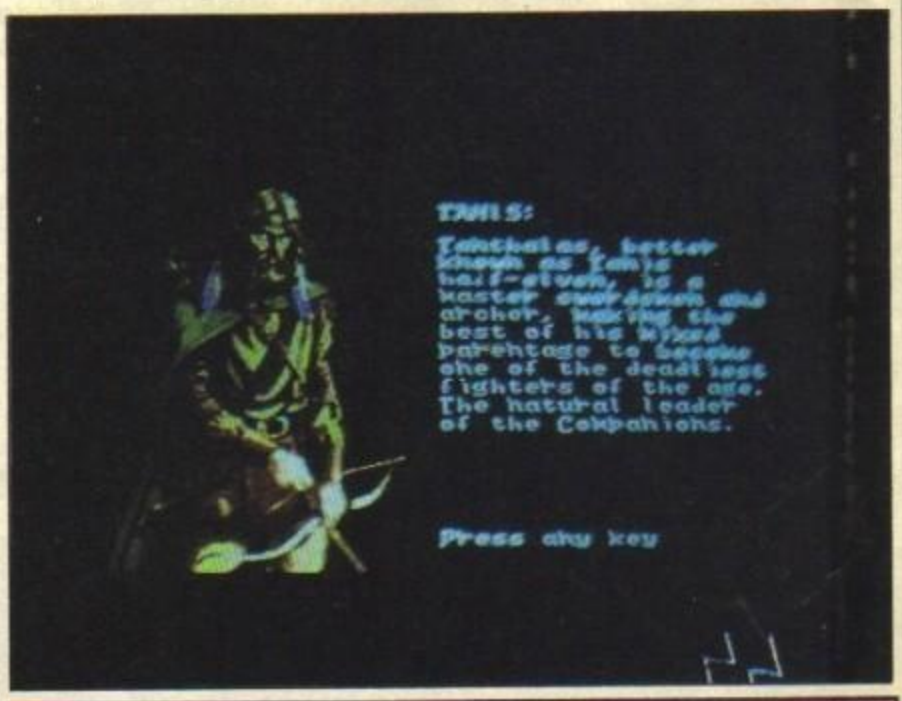


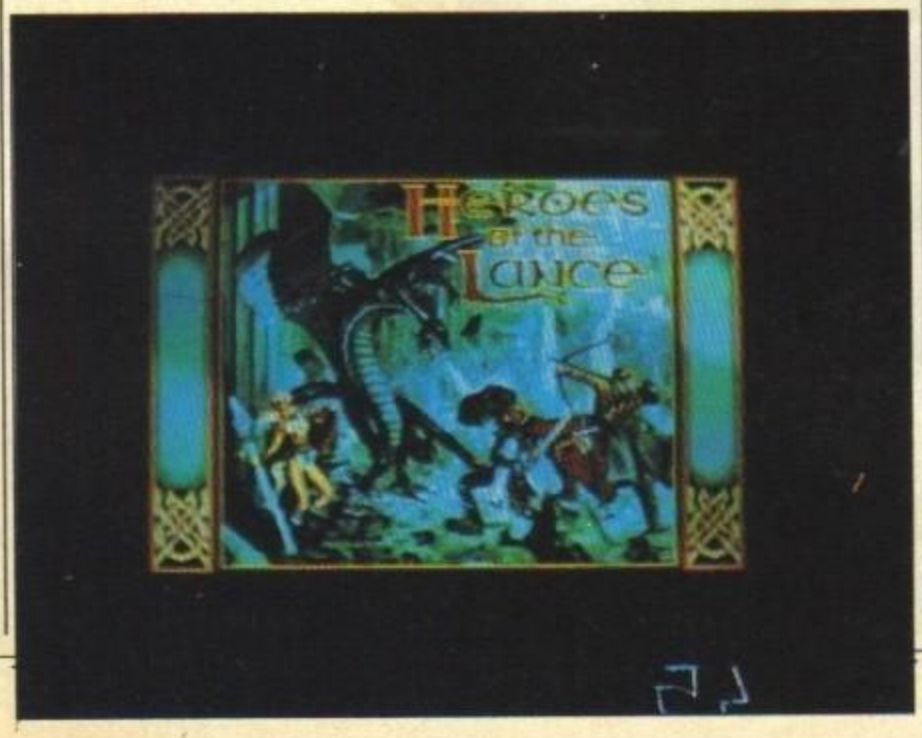
L'uscita sul mercato del software di "*Heroes Of The Lance*"ci pone di fonte a una svolta per ciò che riguarda il settore delle simulazioni.
"*Heroes Of The Lance*" fa infatti capo alla collana di role-playing games che hanno fatto la storia di questo particolarissimo genere di divertimento, ovvero "*Dungeons & Dragons*", antri e draghi.

Prima di addentrarci nella disamina del gioco, definiamo rapidamente il concetto di giuoco di ruolo, per dirla abbreviata all'inglese RPG.
In questo tipo di gioco, nato nei primi anni 70, i giocatori, normalmente da tre ad otto, devono impersonare delle figure di fantasia come, ad esempio, elfi, chierici, cavalieri, scudieri, troll od altro, che, viaggiando all'interno di un incredibile mondo fiction, acquisiscono esperienza, forza d'animo, poteri magici e quindi punteggi in base agli incontri e alle situazioni che man mano si presentano loro.
Fino a questo momento, tutti gli RPG usciti anche in versione elettronica avevano in comune la caratteristica di essere basati su eventi piuttosto casuali, con avvenimenti susseguentisi in gran parte a causa di fatti governati da valutazioni e decisioni prese dal calcolatore che teneva conto di fattori precedentemente fissati riguardo ai personaggi.
Al contrario, "Heroes Of The Lance" sviluppa una propria azione arcade, pur rifacendosi strettamente al background del giuoco di ruolo.
Abbiamo infatti la possibilità di governare, uno alla volta ovviamente, 8 incredibili personaggi, ognuno con delle caratteristiche precipue che lo rendono unico e, purtroppo per noi, insostituibile.
Possiamo, infatti, mano a mano controllare il carattere e le mosse di:

TANIS, di natura a metà tra l'uomo e l'elfo,
CARAMAN MAJERE, il guerriero, gemello di..
RAISTLIN MAJERE, mago ed illusionista,
STURM BRIGHTBLADE, figlio di uno dei pochi sopravvissuti dei Cavalieri di Solamnia,
GOLDMOON, nipote del capo della tribù di Que-Shu,
RIVERWIND, un fuori-casta, un paria, anch'egli della tribù di Que-Shu,
TASSLEHOFF BURRFOOT, una coraggiosa donna Kender,
FLINT FIREFORGE, il più anziano dei "Companions Of The Lance".

Sì, perché per diventare "Heroes Of The Lance", Dovremo far attraversare ai nostri protetti, il più possibile indenni ovviamente, il mondo di KRIMN, in luogo strano e pericoloso, pieno di mostri e di sorprese, al fine di fermare la Regina del Buio, la quale vorrebbe sprofondare il mondo di Krimn nell'eterna oscurità.
Partiremo infatti dal grande tempio di Mishakal per una delle più grandi epopee avventurose mai viste sugli schermi di un personal computer.
Anche se, superficialmente, "Heroes Of The Lance" potrebbe sembrare aver preso spunto da un gioco della Psygnosis, Barbarian, posso garantirvi che sia l'azione come i personaggi hanno davvero ben altra profondità.
La grafica, sia su Amiga sia nella versione per Atari ST, peraltro già recensita, è degna di essere menzionata per la sua notevole definizione e per la grande fluidità e plasticità di movimento, davvero grandi come grandi sono gli screen di presentazione dei personaggi, forse i più belli mai visti.
Concludendo, concludendo, non grappa... ma un game che metterà d'accordo gli appassionati di due generi (l'RPG e i pesta-duro) che fino ad oggi venivano considerati assolutamente antitetici.





Amiga

Praticamente quasi perfetto, un gioco da molto tempo agognato che accomuna il desiderio di esplorazione di luoghi misteriosi con una fenomenale azione arcade, quasi davvero da "pesta-duro", sotto l'egida di una software house che ha fatto buona parte della storia dei giochi di simulazione per home e personal computer, la Strategic Simulations Inc., che, stravolgendo parzialmente i propri canoni, ci offre un prodotto non più quasi esclusivamente dedicato agli amanti dei giuochi di ruolo, ma a tutto l'eterogeneo pubblico dei fautori di un mondo pieno di software ludico non demotivante.

GLOBALE: 94%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

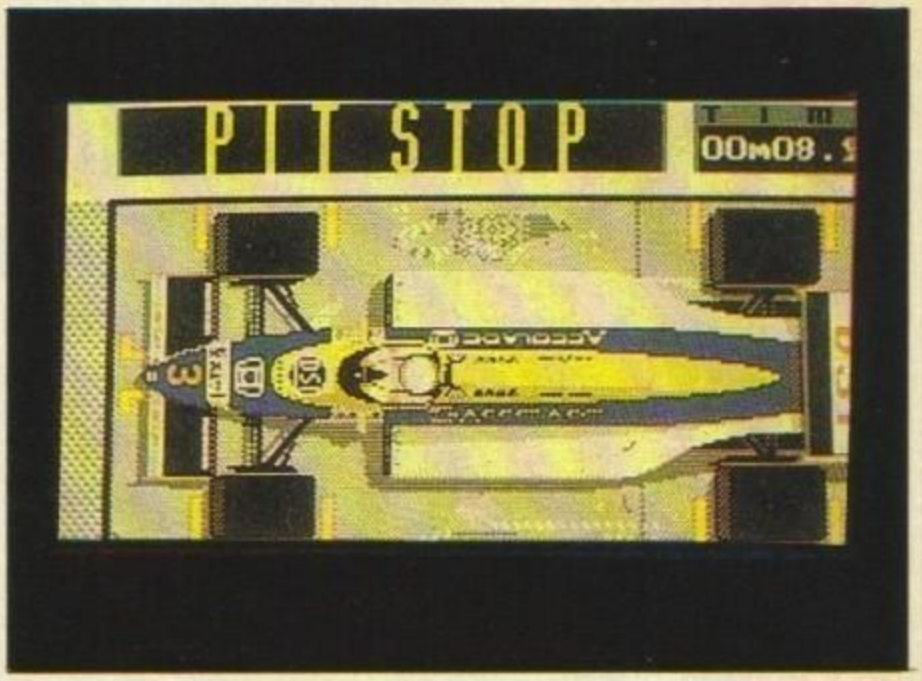
http://www.oldgamesitalia.net/

Grand Prix Circuit

Accolade - PC

Dopo le performance montane delle supercars di Test Drive, la Accolade rivolge i suoi sforzi al mondo di *Nigel Mansell*, *James Hunt* e *Niki Lauda* per **Grand Prix Circuit**. Correndo nella scia dell'acclamatissimo Ferrari Formula One, può la Accolade aggiudicarsi la Pole Position?

Come in Test Drive, sono disponibili un gran numero di auto da far correre sugli otto circuiti principali. La macchina potenzialmente più potente, una Ferrari, viene considerata l'auto ideale per i principianti — molto più facile da controllare che non una Honda od una McLaren.
Ogni auto ha la sua scheda statistica che, combinata con cinque livelli di difficoltà, vi fornisce una certa flessibilità in termini di stile di guida. Al livello più basso, si corre praticamente senza dover mai controllare gli strumenti - semplicemente spingete a tavoletta e tenete la strada. I livelli più alti richiedono invece una certa abilità per evitare i testa-coda, non far fondere il motore, evitare gli altri piloti e cambiare le marce manualmente.
Sono disponibili dei box - anche se non dovete aspettarvi da essi molto di più di un cambio di ruote mentre ve ne state fermi a perdere tempo prezioso.
Grand Prix Circuit offre la possibilità di poter salvare la propria posizione di gioco e di registrare permanentemente su disco i vostri tempi.
Potete anche scegliere di partecipare ad una sola gara per volta o fare pratica prima di imbarcarvi nella grande avventura del Campionato Mondiale - voi contro i migliori piloti del mondo.
Invece che seguire lo stile di



Ferrari Formula One, la Accolade ha scelto di occuparsi principalmente della gara vera e propria e dei suoi immediati problemi. Anche se ci sono dei tratti da simulazione, il gioco è generalmente semplice e manca di eccessiva profondità. In ogni caso, Grand Prix Circuit rimane fedele allo spirito delle corse ad alta velocità della Formula Uno, anche se forse dovrete cercare da qualche altra parte per trovare un po' più di spessore nel gioco.
Bella pubblicità, comunque.

PC

I giochi per PC hanno sempre avuto una certa tendenza ad evitare l'azione veloce, analizzando più profondamente il lato simulatorio del gioco. Grand Prix Circuit rappresenta una piacevole novità con il suo tema ben trattato con un rapido aggiornamento di schermo ed un buon uso della scheda EGA.

Globale: 64%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

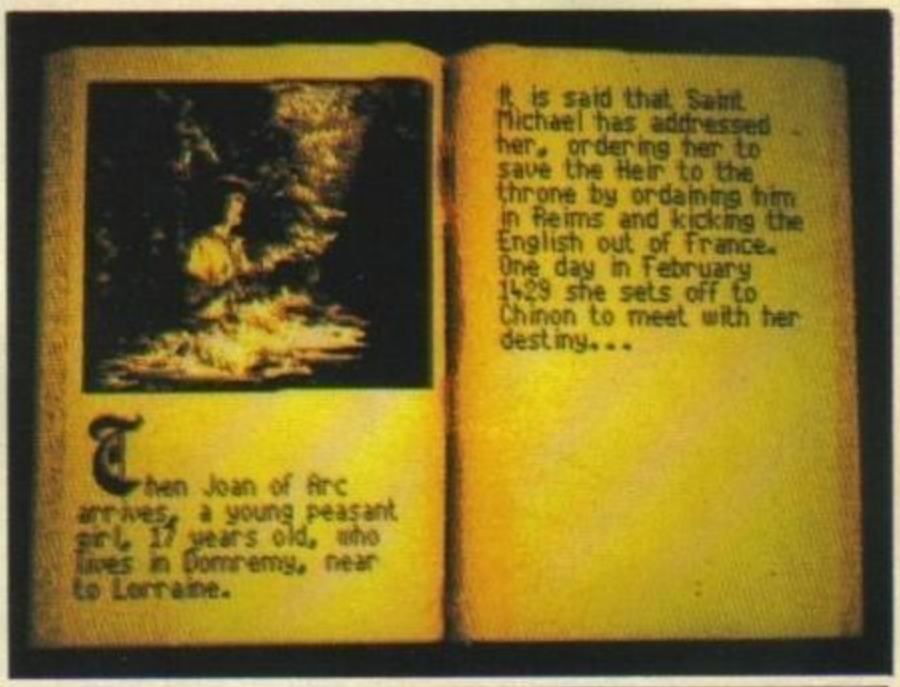
http://www.oldgamesitalia.net/

Menace

Psygnosis - Atari ST

Sei governanti molto poco diplomatici, esiliati dalle loro stesse galassie, si sono alleati ed hanno creato un mondo tutto loro chiamato Draconia. Ogni dittatore utilizza le proprie conoscenze per sviluppare navi da battaglia intelligenti e potenti creature mutanti che stiano a guardia della propria parte di pianeta. Dal momento che queste difese vengono usate come basi per intere flotte di pirati, vanno distrutte.
Infiltrandovi oltre ai satelliti di difesa, cominciate nel Mare di Karnaugh, il primo di sei livelli a scorrimento orizzontale. Ondate di alieni — navi, meduse, spore, teschi e pterodattili — avanzano verso di voi. Se riuscite ad eliminarne un'ondata completa potete raccogliere una icona bonus.
Queste vi danno 1000 punti se raccolte subito, oppure hanno diversi effetti se trasformate con il laser di bordo: fra questi ricordiamo un acceleratore, cannoni, laser, laser a deflettore, batteria per gli scudi ed un campo di forza.
Gli sprite coloratissimi e gli onnipresenti guardiani di fine livello hanno la stesa chiarezza e definizione degli originali per Amiga, ma c'è meno spazio per manovrare attorno ad essi. Questo è causato dalla presenza di un grasso pannello di status situato verticalmente sulla destra dello schermo, che rende lo spazio di gioco più corto e la confusione sullo schermo maggiore. I livelli stessi sono diventati più lunghi e difficili, ma l'azione di gioco è rallentata.
Il pannello e la vostra nave sono gialli e neri. Anche considerando le capacità cromatiche relativamente limitate dell'ST, siamo sicuri che si sarebbe potuto trovare un migliore schema-colori. Il sonoro è meno chiaro ed i suoni campionati più tranquilli di quelli del gioco Amiga, ma Menace rimane uno shoot'em up eccellente anche su questa macchina.

ST: Globale 75%



JOAN OF ARK

Rainbow Arts - Atari ST

Ispirato al mitico Defender of the Crown, Joan of Arc vi infila nei panni di una grande personalità del passato nel secolo che vide lo scontro per l'egemonia in Europa tra Francia e Inghilterra: il 1400. Il suddetto personaggio è Carlo, Delfino di Francia ed erede al trono, che ha tra le sue ambizioni irrinunciabili quella dell'incoronazione in Reims, cittadina ubicata in un fazzoletto di terra che sfortunatamente è in mano agli Inglesi. Ciò è dimostrato inequivocabilmente dalla mappa della Francia, in ogni momento consultabile, che presenta la regione della Champagne colorata in arancione, il che significa che è possesso di Sua Maestà Britannica, in contrapposizione al blu che distingue le aree sotto il vostro controllo. Quindi per essere incoronati in quel di Reims bisognerà riprendersela: avuto accesso al pannello di controllo è vostro primo dovere trasferire le armate nei pressi della città e qui dar vita a una contesa con l'esercito inglese. Essa avviene in aperta campagna tra due schieramenti dotati di una cavalleria, una fanteria, batterie ed arcieri; i vostri reparti possono essere fatti avanzare, indietreggiare, potete (anzi dovete) far scagliare loro i propri ordigni all'indirizzo del nemico con il problema della scelta della migliore strategia ai fini del conseguimento della vittoria. I diversi reparti, immersi in un ampio scorcio di un paesaggio collinare, sono composti da minuscole sagome che rispondono all'unisono alle vostre direttive che vanno impartite tramite icone alla base dello schermo. Se i vostri sforzi saranno coronati da successo, il trono sarà vostro: ed è a questo punto che il gioco entra nel vivo, perché venite investiti di ogni potere che compete a un sovrano. Innanzitutto, visto che molte province sono ancora sotto il dominio inglese sarà necessario liberarle e questo comporterà l'allestimento di un esercito e quindi una buona dose di spese ma per riempire le casse esistono le tasse; queste possono essere imposte in due forme: la Tithe che deve essere riscattata in Settembre ed è una consuetudine e la Hearth che molto spesso causa il malcontento tra la popolazione soprattutto se riscattata a più riprese. In Joan of Arc c'è praticamente ogni situazione possibile che un esponente del governo regio di allora si sarebbe trovato ad affrontare: le battaglie di conquista,gli intrighi con tanto di invio di spie, pagamento di riscatti, rapimenti e ricatti, situazioni che vanno manovrate scegliendo le persone più idonee a tali incarichi; e dei soggetti selezionabili vanno osservati il ceto sociale, il passato e molti altri parametri. L'intreccio delle situazioni, dettate dalle vostre prese di posizione e decisioni, sfocerà in altrettanti risultati che coinvolgeranno popolo, aristocrazia, clero e disegneranno uno scorcio di storia personalizzato, cioè il miglior risultato per una simulazione del genere.

ST Globale: 95%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

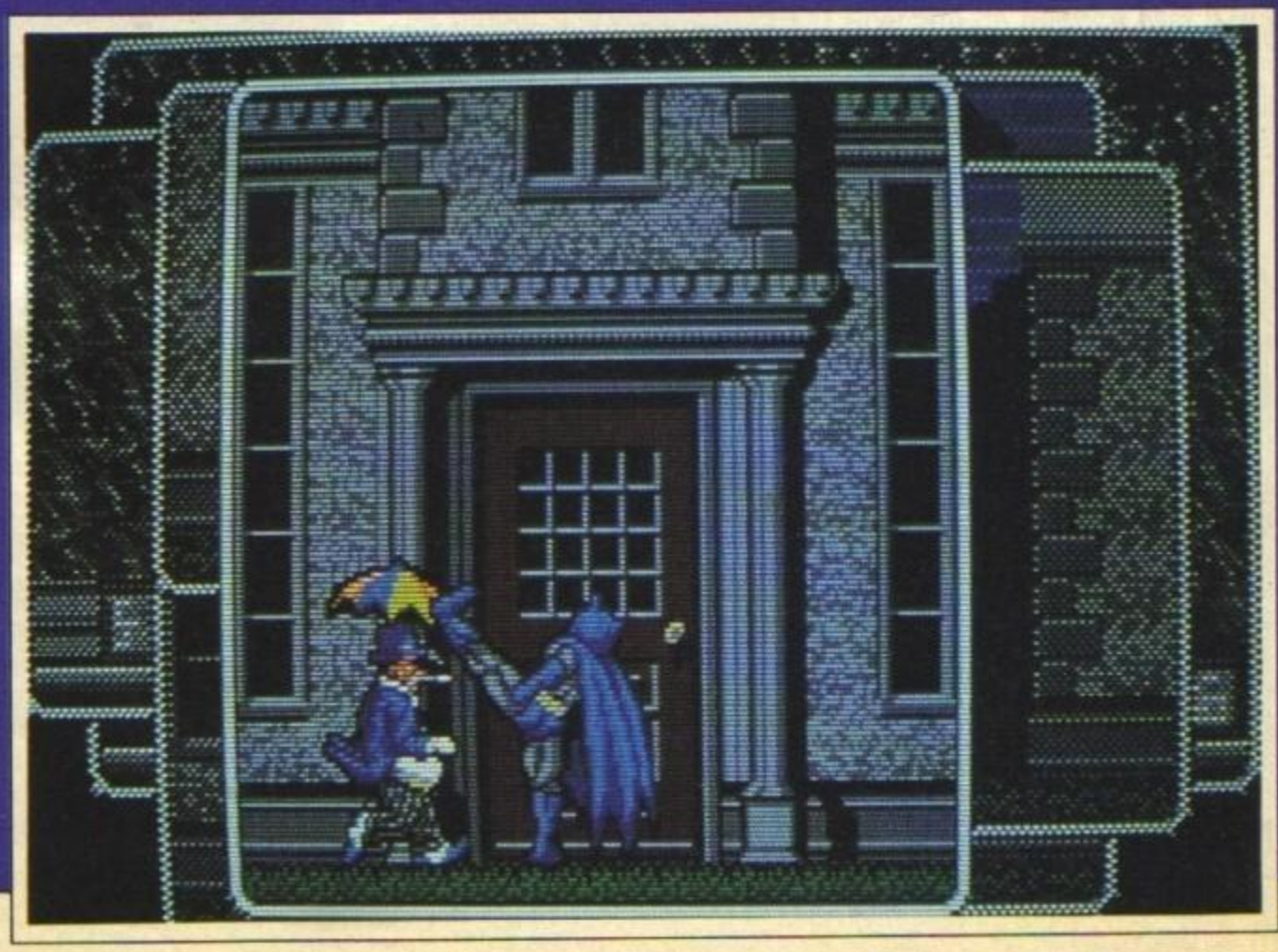
BATMAN

The Caped Crusader

Ocean - per Atari ST

L'uomo mascherato festeggia i suoi cinquant'anni con una nuova apparizione sui nostri schermi dopo la splendida performance di qualche anno fa con un arcade adventure della Ocean, che non si fa mai sfuggire i nomi di grande risonanza nel campo dello spettacolo, del cinema, della tivù...

In questa nuova missione dell'uomo vestito da pipistrello ancora una volta sono il Pinguino e il Joker a ideare trame alle spalle della cittadinanza di Gotham City e, indirettamente, a ordire congiure ai danni del nostro eroe. Il primo, nel suo delirio di onnipotenza, ha pensato di affidare il compito della conquista del mondo agli aggeggi che gli stanno più cari cioè una serie di giocattoli meccanici che riproducono fisionomia ed andatura dei pinguini; ciò naturalmente non basterebbe a farne dei conquistadores del globo ma rendendo questi meccanismi a molla degli ordigni di distruzione il gioco sarebbe fatto: ed è a questo che l'idiota Pinguino ha pensato e dotare questi congegni cyber-demenziali di un dispositivo per lancio di razzi è stata la sua scelta. Qual lazzo avrà concepito mai il sadico Joker? Costui ha voluto colpire più direttamente il nostro supereroe (se Batman si può chiamare tale, visto che non è dotato delle facoltà del grande Jor-El/Superman/Nembo Kid ed è anzi un comune mortale, magari con qualche spicciolo in più) andando a rapire il suo fedele compagno Robin, enfant-prodige della schiera dei supereroi, che il nostro protagonista considera come un figlio(il povero ragazzo nella nuova serie di fumetti sacrificherà la propria vita all'ideale della libertà, sigh).
Inutile dire che Batman in entrambi i casi interviene subito per sottrarre il genere umano alla sciagura di una dittatura pinguina e liberare il suo "inseparabile". Questo è in sostanza l'antefatto, vediamo ora come il pipistrello agisce in termini giocosi: egli si avventura tra vicoli e case della città partendo dal suo quartier generale(la bat-caverna,a proposito la sapete tutta quella serie di battute che giocano col prefisso Bat-? Il Battello, la Bat-teria... il resto a un prossimo special sul Cavaliere Oscuro) per affrontare una successione di schermi con una tecnica di sovrapposizione di finestre per la quale lo schermo a cui Batman accede va a "coprire" quello immediatamente precedente. Sembra in effetti di leggere una serie di strisce che tra l'altro offrono vignette di diverso formato in stile fumettistico. Quindi niente 3D come nella prima proposta della Ocean ma comunque arcade-adventure in piena regola: tanti oggetti da trovare, tanti enigmi da risolvere con la classica problematica dell'associazione tra oggetto e situazione/paesaggio, con una scarsa propensione all'intricatezza ragionata che priva il gioco di un vero spessore ma di questo parlerò più avanti. Per operare le proprie scelte di utilizzo degli oggetti è a disposizione del giocatore uno schermo -inventario che propone la rassegna degli articoli raccolti e una serie di icone per il loro utilizzo/rilascio più il volto dell'eroe il cui progres-



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sivo emaciarsi indica la perdita di vigore fisico.
Il pezzo forte del gioco è sicuramente la grafica con paesaggi ben assortiti e graziosamente ritratti più personaggi che trotterellano come gli innumerevoli giocattoli a molla del grottesco Pinguino in una caratterizzazione che è veramente un capolavoro; l'unico da cui mi aspettavo di più è forse proprio l'uomo pipistrello che pur esibendosi degnamente nei "fondamentali", mi riferisco a pugni e calci, non partorisce sovrimpressioni onomatopeiche come i vari "thump!", "sock!", di cui si sente una reale mancanza. E le mancanze disgraziatamente non si fermano qui: la carenza più grave è quella di una reale profondità di gioco che deriva, come avevo accennato sopra, dalla banalità dei "puzzle"; non è difficile indovinare la situazione di gioco che consente di sfruttare le caratteristiche di un articolo del proprio inventario così come manca la concatenazione delle utilizzazioni degli oggetti che è sempre una scelta intelligente, il che precipita il gioco in una amorfa banalità: più che un prodotto finito, un embrione di gioco; comunque belle le musiche tratte dal telefilm.

GLOBALE 53%

CENTRI SOFT

GAMMA OFFICE SYSTEM
20095 CUSANO MILANINO
Via Sormani, 67
Tel. (02) 6134913-6198294
COMPUTER e GIOCHI:
ATARI • COMMODORE
ATARI ST • MSX
COMPATIBILE IBM • SPECTRUM
SOFTWARE - HARDWARE
COMMODORE • AMIGA
SOFT center
VENITE A TROVARCI

Il Grillo Parlante
VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI NOVITA' SOFTWARE PER C64 - C128 - AMIGA
VIA STEFANO CANZIO 13 - 15 rosso
Tel. 010 - 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

Tintori
SOFTWARE HOUSE
AMIGA Commodore
ATARI
SEGA SOFT center
COMPATIBILI IBM
NOVITA'
Vendita per corrispondenza
VIA BROSETA, 1 BERGAMO
TEL. 035-248623

BUSINNES POINT
VENDITA PER CORRISPONDENZA DI NOVITÀ HARDWARE E SOFTWARE PER.
C64 - C128 - AMIGA - ATARI 130/520 ST - MSX - MSX2 - IBM COMP.
SOFT CENTER E IMPORTAZIONE DIRETTA
VIA CARLO MAYR, 85
44100 FERRARA
TEL. 0532/762054

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOLDIER OF LIGHT

Ace - Per Atari ST & Amiga

Quando questo gioco apparve per la prima volta nelle sale giochi italiane, fu notato soprattutto per il suo impronunciabile titolo originale: "*Xain 'D Sleena*". Una volta appurato che quel groviglio di consonanti potevano essere tradotte nel più comprensibile "*Soldier Of Light*", furono in pochi a degnare di una ulteriore occhiata quella che sembrava essere poco più che una versione spaziale del gioco favorito del momento, il mitico *Ghosts'n'Goblins*...

che appaiono eliminando un particolare tipo di soldati nemici: questi baccelli d'energia si trasformano in lanciafiamme doppi, blaster tripli e proiettili perforanti a forma di freccia. I livelli vengono resi ancor più difficili dalla presenza di un limite di tempo, ed è necessario sconfiggere un enorme mostrone finale per passare alla sezione successiva.
Per raggiungere il mondo successivo, si deve utilizzare una astronave armata di laser di due tipi diversi con i quali bisogna blastare una nutrita schiera di astronavi aliene che tentano di ostacolarci.

Amiga

Ancora una volta pochissimi sforzi sono stati fatti per sfruttare le potenzialità della macchina Commodore: i toni cromatici scuri della versione ST sono rimasti praticamente intatti e, non considerando l'animazione degli sprite (pochissimi fotogrammi), la definizione grafica di personaggi e fondali sono le stesse della versione Atari. Il sonoro è stato potenziato solo nello schermo dei punteggi, mentre la colonna sonora che accompagna il gioco e gli effetti diventano presto fastidiosi. Considerando che anche il coin-op originale non era niente di eccezionale, la conversione potrebbe essere giudicata abbastanza fedele... se non fosse chiaro che lo sforzo compiuto dai programmatori non è stato erculeo.

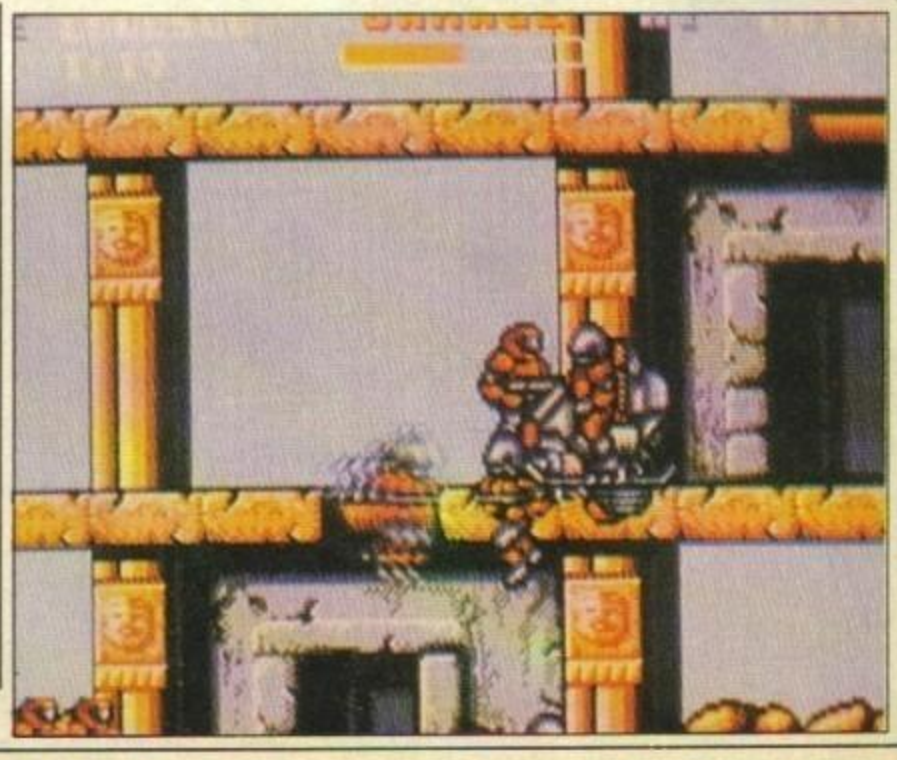
Globale 79%

Atari ST

Nella sua versione su ST, Soldier Of Light presenta una grafica generalmente scura ed un po' confusa, nella quale è difficile capire esattamente che cosa vi si sta scaraventando addosso dalle oscurità planetarie. L'animazione ed il sonoro non sono particolarmente impressionanti, ma sul piccolo Atari sono state mantenute tutte le caratteristiche del coin op, che tuttavia risulta estremamente godibile se giocato nella comodità di casa propria.

Globale 78%

Tutti presi dai demoni rossastri del medievaleggiante gioco della Capcom, i giocatori di tutto il mondo non si resero conto che dietro l'aspetto apparentemente semplicistico del primo livello del gioco si nascondeva in realtà uno di quei rari capolavori di programmazione che si vedono così di rado in questi ultimi tempi. Il gioco comprende infatti livelli orizzontali e verticali, sezioni di grandioso shoot'em up spaziale e persino una trama che non ha niente da invidiare ai classici delle sale giochi, per quanto bisogna ammettere che le sue prime sezioni non sembrino particolarmente entusiasmanti ad un occhio poco attento.
Il gioco inizia facendovi scegliere un pianeta sul quale cominciare la vostra missione di distruzione dell'Impero, ed una volta teletrasportati sulla sua superficie il combattimento comincia su di uno scenario a scrolling orizzontale, nel quale correte da sinistra verso destra spiccando di quando in quando dei balzi regolabili utilizzando degli stivali a razzo.
Le vostre armi, che sono inizialmente limitate ad un semplice fucile mitragliatore, possono essere facilmente incrementate raccogliendo i pod



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TECHNOCOP

Gremlin - Amiga

Ed ora tanto per cambiare un po' di ultraviolenza, e chi, se non la Gremlin, poteva portarcela (qualcuno ha giocato Death Wish 3)?

In questo gioco impersonate un poliziotto del futuro nella sua quotidiana lotta contro il crimine organizzato con l'aiuto di armi sofisticate come la sua auto superveloce e superaccessoriata e la sua fedele pistola a proiettili dirompenti.
Il gioco è diviso in due fasi alterne, di cui una strutturata come un gioco di corsa e combattimento e l'altra come un arcade adventure — logicamente in entrambi le sezioni di gioco non manca la violenza, anzi.
Nella prima fase lo scopo è raggiungere il covo dei criminali con l'aiuto del vostro bolide 'alla Interceptor' (una splendida Vmax rosso fuoco armata di cannone frontale) blastando o buttando fuori strada i veicoli fuorilegge che incontrate sul percorso o che tentano di sorpassarvi (mi sfugge il motivo, ma tanto sono punti in più...) ed evitando (nelle fasi più avanzate del gioco) i vari ostacoli che trovate sull'asfalto.
Nella seconda fase vi spingerete a cercare i criminali in un edificio isolato e cadente, smaciullando i nemici che vi si presentano davanti oppure, se non vi sentite in vena di troppa ultraviolenza, catturandoli con una rete speciale (alla Spiderman). Naturalmente, come in molti giochi di violenza gratuita, dovrete stare attenti a non blastare inavvertitamente degli innocenti.
Durante la fase di guida/combattimento la parte inferiore dello schermo ospita un cruscotto sul quale appaiono, oltre ai consueti misuratori di velocità e carburante, dei messaggi dalla centrale operativa, i quali comunicano le missioni da eseguire e vi avvisano quando avrete raggiunto il covo dei criminali.
Una volta scesi dall'auto il cruscotto lascerà il posto ad una riproduzione del vostro avambraccio, dove un microcomputer da polso vi terrà informati sui dati anagrafici e penali delle persone incontrate lungo la missione, e segnalerà l'attivazione della pistola o della rete automatica per la cattura dei malviventi.
Oltre a poter correre, saltare e sparare, il vostro alter ego è in grado di raccogliere gli oggetti scoperti nell'edificio, ricevendo così punti bonus.

Amiga

Entrambe le sezioni di gioco sono state realizzate con una certa cura sia dal punto di vista grafico che sonoro, ma sebbene riescano a creare un certo interesse iniziale, non lo mantengono poi vivo molto a lungo. Questo genere (parliamo di entrambe le fasi) è stato purtroppo sfruttato in modo esasperato (Road Blasters, Overlander, etc. per il gioco di corsa e Rolling Thunder, Mission Elevator, Obliterator, Death Wish II, Jail Break, etc. per la fase a piedi), e chi si aspetta cose eccezionali da un misto di entrambi i tipi di arcade potrebbe rimanere deluso da Technocop. Tuttavia, considerando che la Gremlin non ha mai sfornato giochi superlativi, questa volta ci sentiamo di consigliarvi un 'giro di prova': se il genere è tra quelli da voi preferiti, potreste innamorarvene (se non altro per la sete di ultraviolenza che assale molti di voi).

Globale 67%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

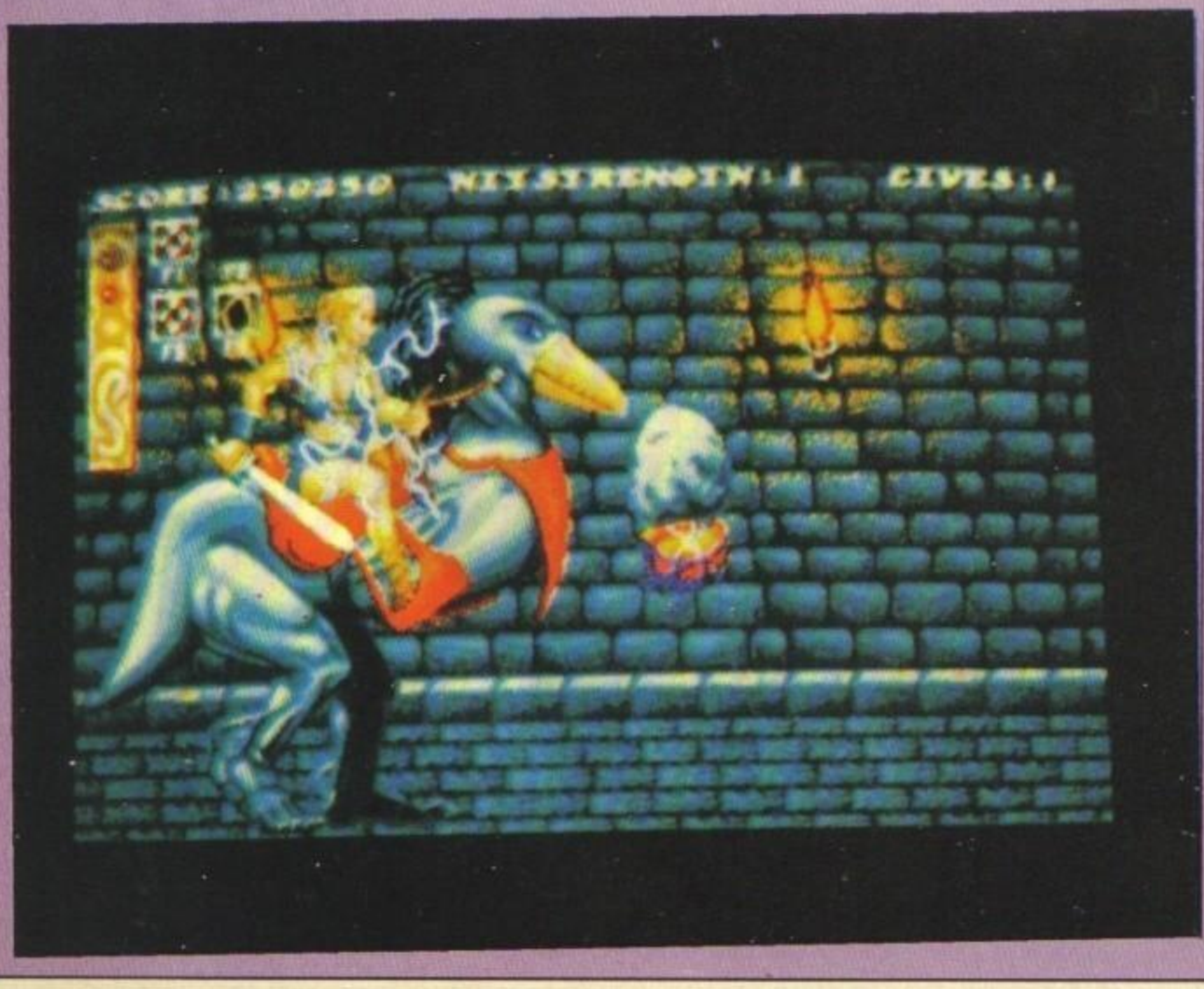
http://www.oldgamesitalia.net/

The Sword Of Sodan

Discovery Software - Amiga (4 dischi)

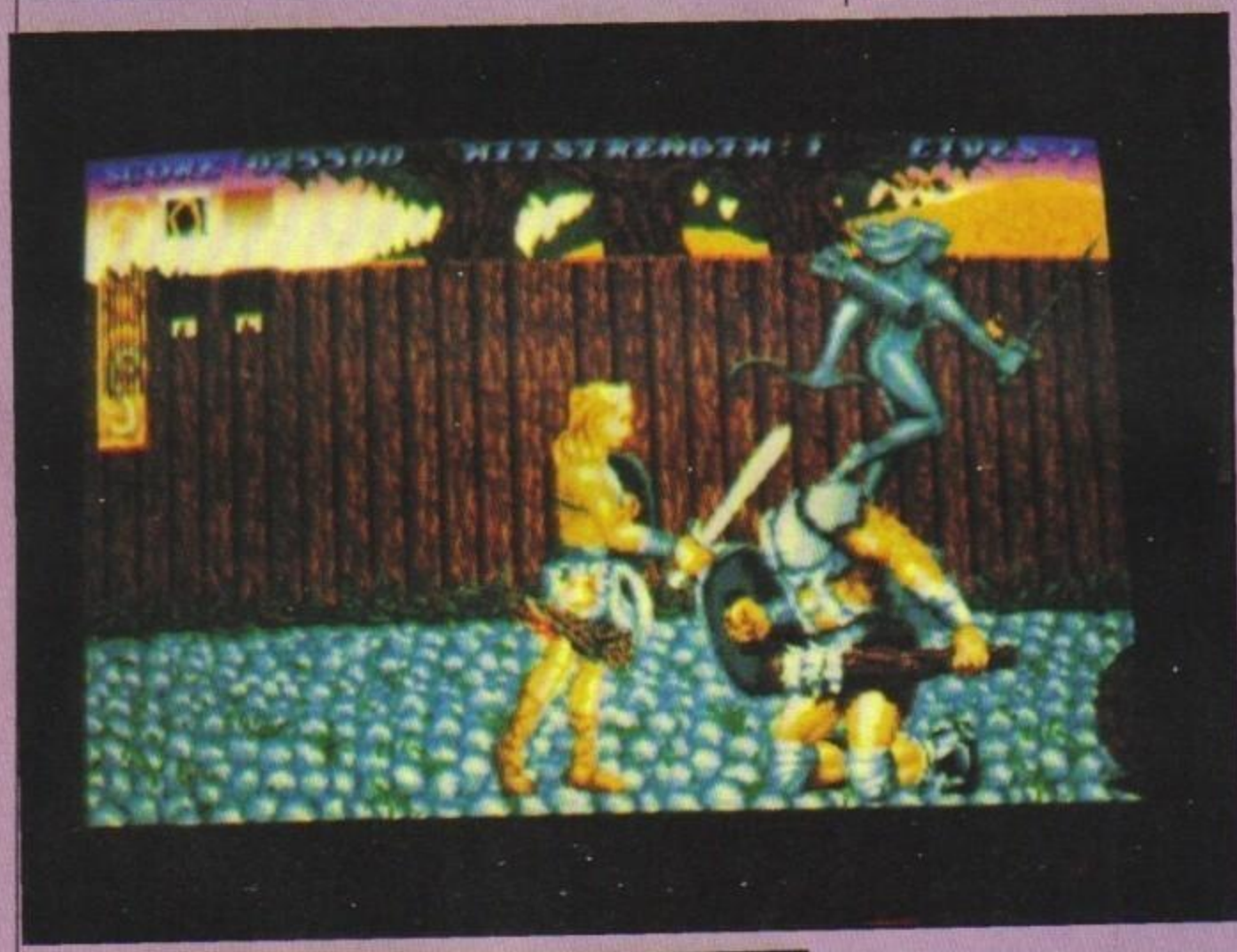
Tenetevi pronti, indossate l'armatura, fate il rituale che il grande saggio vi ha insegnato ed impugnate con forza la spada magica: toccherà a voi sconfiggere il terribile mago Zoras...

In contemporanea all'uscita nei cinema di Willow, non poteva mancare questo gran bel gioco ricco di atmosfere Fantasy e di trappole atroci. Se provate a giocare The Sword Of Sodan al buio della stanza, collegando le uscite audio al vostro stereo e tenendo il volume piuttosto alto, vi troverete cosi' immersi nell'atmosfera lugubre medioevale che riuscirete a dimenticare ogni brutta cosa della realtà tanto che non vedrete l'ora di ritornare nell'amato 1989!
Scopo del gioco è quello, come già detto, di sconfiggere il mago Zoras chiuso nella torre del castello di Craggamoore. Per riuscire in quest'impresa e salvare cosi' tutta la popolazione dal dolore, avrete a disposizione una spada e qualche pozione magica che troverete lungo il vostro cammino.
All'inizio del gioco dovrete selezionare il personaggio: Sodan o Sodana. Il gioco comunque non cambia, sia che scegliate l'eroe, sia che optiate per l'eroina. A disposizione avete 6 vite. Il vostro personaggio può saltare, abbassarsi, retrocedere o proseguire. Se invece tenete premuto il tasto di fuoco del joystick avrete a disposizione diversi tipi di "tagli" della spada, dipende da come muoverete il joystick.
Per arrivare alla torre del castello dovrete superare 10 quadri, 5 ambientati all'esterno del castello, e 5 all'interno. L'undicesimo quadro si svolge invece all'interno della torre.
Il gioco è molto facile da gestire e piacerà anche a chi normalmente non prende in mano il joystick. Gli esperti lo risolveranno in poche partite anche se in qualche quadro (nel nono, per esempio) bisogna capire il sistema per uscire vivi.
Come dicevo, talvolta troverete delle pozioni magiche. Alcune (due nel corso della partita) vi daranno una vita extra, altre aumenteranno la vostra capacità di difendervi dai colpi, altre ancora aumenteranno la forza della vostra spada. Ci sono invece due tipi di pozione che potrete decidere voi quando usare e che potrete utilizzare premendo i tasti da F1 a F4: uno scudo magico e un "ucciditutto", o quasi. Un riquadro in alto a sinistra vi indica le pozioni che avete trovato e quale tasto funzione premere per utilizzarle.
I vostri nemici, giganti, goblin, guardie, uccellacci, ecc., tenteranno di colpirvi in tutti i modi facendo calare la vostra energia indicata in alto a sinistra. Quando l'energia raggiunge lo zero, avete perso una vita. Ne avete 6 a disposizione, più due che vincerete nel corso dell'avventura.
Tutti i nemici riportano in basso un riquadrino rosso e nero. Ogni volta che un vostro colpo va a segno, il quadratino diviene sempre più nero fino a diventare tutto nero e provocare cosi' la morte dell'avversario.
Solo dopo aver superato tutte le insidie di ogni situazione (che scorre orizzontalmente) avrete accesso a quella seguente, in un crescendo di difficoltà che vi lascerà a bocca aperta.
Tra una scena e l'altra le ma-



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

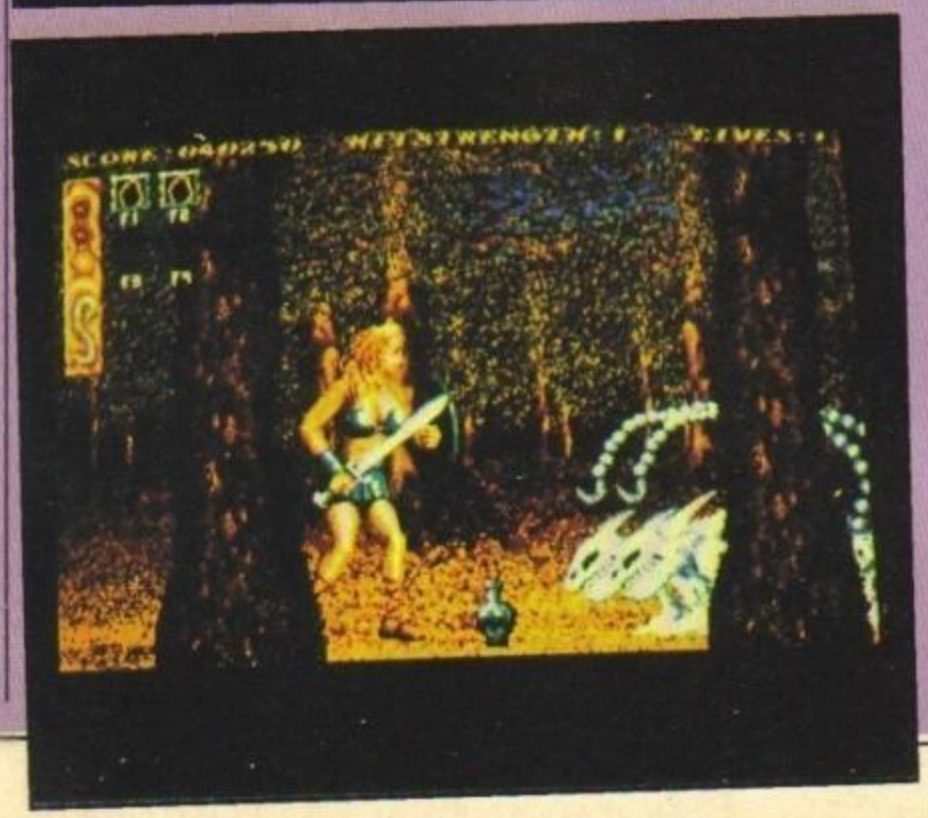


esempio, è talmente realistica che vi farà davvero paura. L'olio bollente, il vento, i tuoni, gli ululati, gli urli, i versi, tutto è curatissimo e impressionante. Già la grafica e il sonoro della presentazione vi introdurranno in questo mondo magico trasportandovi in una situazione davvero incredibile e realistica.

E vero che presto lo finirete, ma anche se la longevità non sarà moltissima, The Sword Of Sodan vi promette ore di vera emozione, e se voi l'avete risolto ci sono sempre i vostri amici che vi chiederanno di vederlo, e vi assicuro che fare da spettatori è quasi emozionante come giocarlo. Se poi avete almeno 1 mega di memoria, disporrete anche dell'opzione Replay per rivedere la vostra partita.

In conclusione The Sword Of Sodan è davvero un gran bel gioco, e i programmatori della Discovery ce l'hanno proprio messa tutta. Cosi' li acclamo a braccia aperte, come il popolo di Craggamoore vi accoglierà se riuscirete a uscire vivi dal castello.

GLOBALE AMIGA: 90%



ni del saggio che vi ha mandato contro Zoras vi mostreranno la piantina del castello e una freccia indicherà la vostra posizione. Inoltre un'antica pergamena vi racconterà in inglese medievaleggiante e rimato la situazione che state per affrontare.

La grafica di The Sword Of Sodan è davvero superlativa, pensate che gli sprite dei personaggi occupano la metà in altezza dello schermo! E addirittura il gigante è alto quasi come tutto lo schermo! Il sonoro poi è curatissimo: la scena del cimitero, per

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Star Goose

Logotron - Amiga

"Uffa, un altro clone di Xevious..." così ha esordito ieri un mio collega appena ha caricato sul nostro Amiga STAR GOOSE. La presentazione del nuovo videogame della Logotron, a dire il vero, non lasciava presagire un gioco del genere, ma dopo averlo caricato ci siamo effettivamente dovuti ricredere. Star Goose è quindi uno spara e fuggi a scorrimento verticale come ultimamente ne abbiamo visti molti, anche se possiede alcune particolarità che successivamente andremo ad elencare.

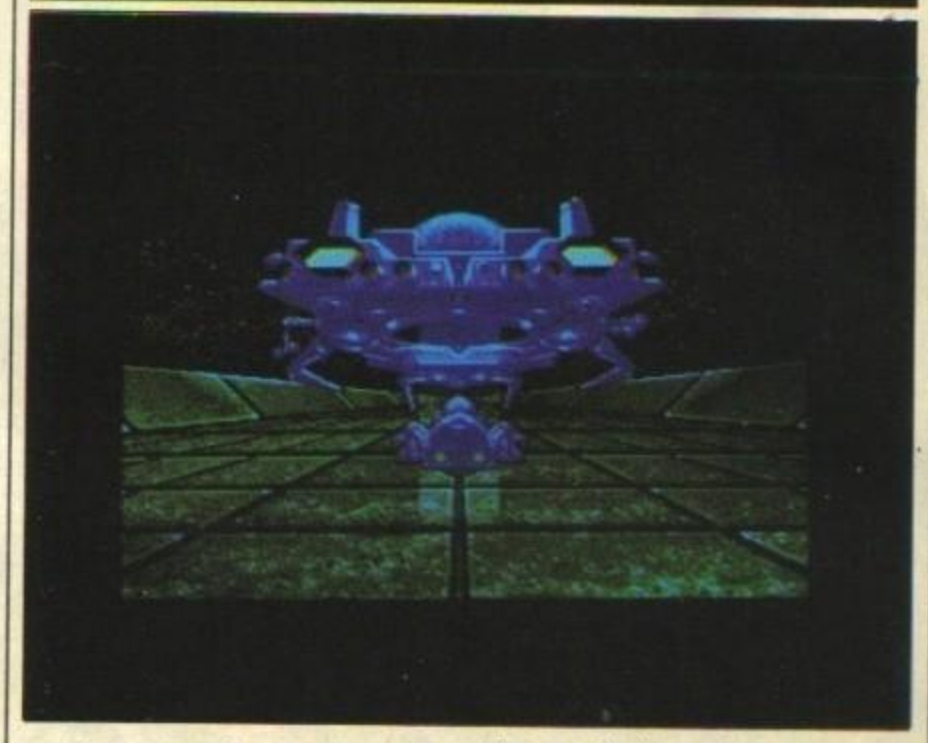
La presentazione del gioco è estremamente curata sia dal punto di vista grafico che dal punto di vista sonoro con una musica piuttosto accattivante che ci introduce nel particolare mondo... dell'"OCA SPAZIALE"!!

Questo, infatti, è un mondo piuttosto particolare, poiché, a differenza di altri giochi nati sullo stesso filone, è un mondo pseudo-tridimensionale e non solo bidimensionale. I programmatori di Frankie Goes To Hollywood e di Black Lamp hanno quindi così apportato una ventatina di novità ad un genere che dopo XENON sembrava stesse per spegnersi definitivamente.

Infatti dobbiamo attraversare delle asperità che ci rallentano, dobbiamo affrontare, tra le altre cose, delle torrette lancia-oggetti vari, torrette che cercano di colpirci con missili, proiettili diversi, bombe e altre amenità di questo genere. Dobbiamo poi stare attenti a non cadere in infide buche che ci distruggono se tentiamo di sorvolarle, ad evitare degli pseudo-ragni che, urtati inavvertitamente, fanno diminuire parzialmente l'energia dello scudo (shield) protettivo esponendoci ad una più rapida dipartita. Per completare il quadro abbiamo poi delle mine, delle astronavi provenienti dal pianeta Nom che ci attaccano e per fortuna dei quadranti che, attraversati, ci riforniscono di missili. Ciò che differenzia poi profondamente Star Goose da altri giochi simili è la presenza di alcune collinette che fanno da imbocco di tunnel nei quali, dopo aver preso a girare vorticosamente, ci riforniamo di carburante (fuel), di proiettili (ammo) e di energia per lo scudo protettivo. Giunti poi all'altra estremità dei tunnel, dobbiamo cercare di non uscire capovolti per non venire subito distrutti.

Star Goose ha una sua attrattiva particolare, devo ammetterlo: la sua pseudo-tridimensionalità fa di questo gioco un piccolo mondo a parte, anche se il tema dello spara/fuggi/raccogli bonus/elimina tutto ciò che trovi di fronte a te, è stato usato ormai centinaia di volte.

In definitiva Star Goose è un ottimo esercizio di programmazione che però non aggiunge molto all'ormai affollatissimo panorama del software ludico per Amiga.



Amiga

Star Goose lascia alla fin fine il tempo che trova, anche se può essere valido per i neoutenti Amiga possederlo in quanto riassume tutte le migliori caratteristiche degli shoot'em-up a scorrimento verticale. Un ultimo consiglio: pur avendo entrambe le possibilità, consigliamo l'uso del joystick in quanto ci permette di gestire più facilmente la velocità della nostra astronave.

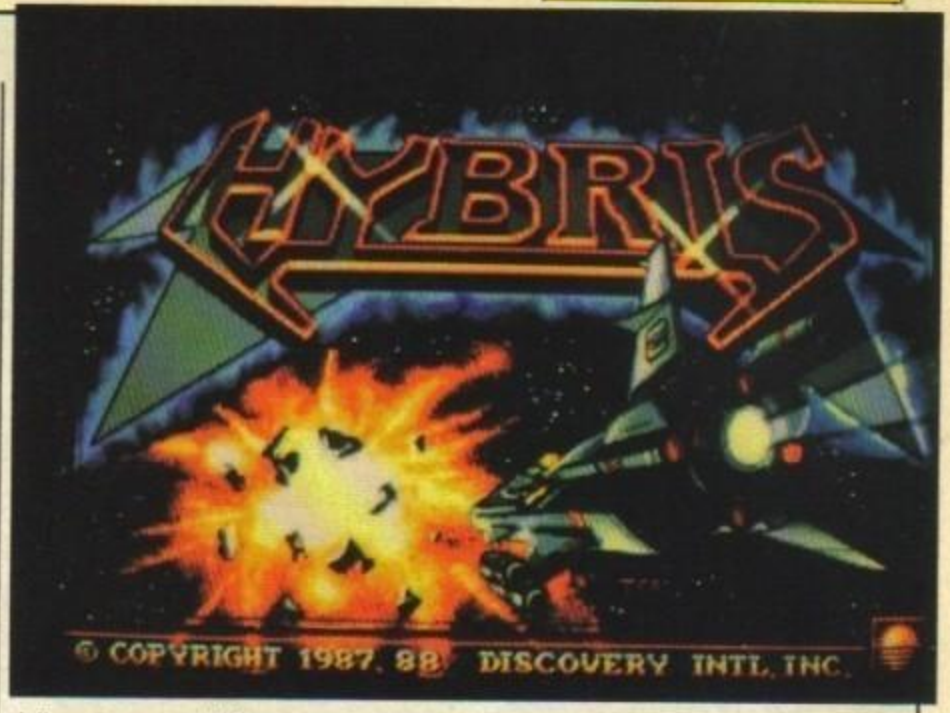
GLOBALE:78%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Hybris

Discovery Software - per Amiga



Hybris è, nella struttura, un clone di Terra Cresta su tre livelli a difficoltà crescente. Il gioco comincia con la nostra astronave madre che ci scarica sul luogo in cui ha inizio la nostra missione, ovvero in un deserto in stile Commando (infatti il fondale sembra più adatto a quel tipo di giochi, ma questa è solo un'opinione soggettiva, si sa).
Durante il gioco il nostro compito è quello di distruggere intere formazioni di alieni e postazioni di contraerea situate al suolo fino a giungere il fatidico guardiano di fine/livello.
Questo bestione ci si presenta innanzi una prima volta a metà livello, ma in questa occasione basta sparargli qualche raffica di colpi per metterlo in fuga.
Distruggendo intere formazioni aliene viene sommato al nostro punteggio un bonus che è possibile ottenere anche attraverso altri bonus che appaiono sporadicamente sul fondale.
Come in ogni shoot'em up che si rispetti è possibile collezionare armamenti extra che, in perfetto stile Terra Cresta, ci vengono presentati sotto forma di componenti in grado di aumentare la potenza di sparo della nostra astronave.
Premendo la barra spazio, o ruotando il joystick mentre teniamo premuto il pulsante di fire, possiamo attivare una smart bomb; mentre, premendo return o ruotando semplicemente il joystick i componenti da noi raccolti si staccano piazzandosi intorno allo scafo della nostra astronave e fornendeci così un'incredibile potenza di fuoco.
Il secondo livello ci vede sorvolare una base piazzata in mezzo all'oceano, con la missione di distruggere anche postazioni subacquee e torrette di navi dalle quali partono anche degli elicotteri.
Il terzo livello si svolge su fondali di lava e forme cellulari dove oltre ai soliti alieni dovremo distruggere delle basi terrestri fino a giungere al mostro finale.
Quindi voglio darvi un consiglio: saltate direttamente il commento e correte a comprarlo o a giocarci se lo possedete già.

Amiga

Finalmente un nuovo gioco dalla Discovery, e questa volta si tratta uno shoot'em up a scrolling verticale! Wow! — uno shoot'em up come pochi altri. Per gli amanti di Terra Cresta questo gioco sarà un sogno realizzato, mentre per molti altri sarà come minimo un ottimo spara e fuggi spaziale. La grafica e il sonoro sono di ottimo livello, e sommati alla giocabilità rendono Hybris un arcade che non sfigurerebbe in una macchina da sala giochi. L'aspetto grafico è molto curato in tutti i particolari, quindi vi consiglio di mettere la pausa ogni tanto per fermarvi ad ammirare scenari e sprite — così come dovrete ammirare tutto quello che non è gioco ma presentazione, ovvero schermo dei titoli, tabellone dei punteggi etc.
Il sonoro raggiunge la qualità della grafica, e comprende una bella colonna sonora nello schermo dei titoli e un'ottima musica durante il gioco — ma di quest'ultima purtroppo viene coperta la voce principale dagli effetti sonori. Hybris è estremamente giocabile, e vi terrà occupati e 'schizzati' a lungo; quindi andate a giocare e... biastateli vivi!

Globale 91%

ALEX
COMPUTERS & GAMES
1° Commodore Point
ATARI COMPATIBILE IBM
LA PIU' VASTA GAMMA DI
PRODOTTI SOFTWARE E HARDWARE
VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA
— ASSISTENZA E RIPARAZIONI —
C.so FRANCIA 333/4 (Palazzo degli oblò)
Tel. 773.01.84 - TORINO

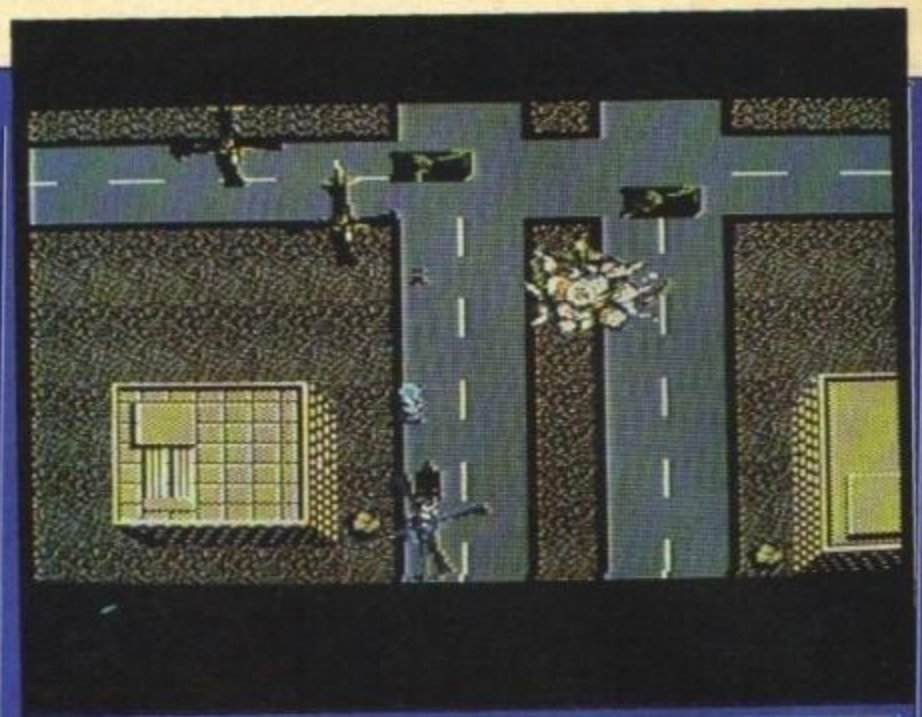
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THUNDERBLADE

US Gold/Sega - per Atari ST, Amiga, e Sega Master System

Ricordate il film *Tuono Blu* con **Roy Scheider** nei panni del tostissimo pilota di elicottero? Beh, quel film è stato l'ispirazione per i programmatori del coin-op **Sega** *Thunder Blade*, che a sua volta si è trasformata in una delle licenze più 'calde' del natale 1988 per la **US Gold**...



Immaginate la scena — dopo avere scorrazzato in lungo e in largo per le autostrade soleggiate degli States alla guida della vostra fiammante Ferrari Testarossa senza alcun riguardo per la nuova legge Ferri (no, non il nostro Direttore Responsabile, il Ministro) decidete di tornarvene nel Paese che vi diede i natali. Giunti nella capitale scoprite che il malvagio dittatore, il Generale Swindells, ha deciso di invadere e dominare la vostra verde e amata terra di origine.

Siccome voi siete un supereroe molto versatile (eclettico?) ed un pilota esperto di elicotteri, il vostro Quartier Generale vi chiama subito in servizio per piazzarvi alla guida di Thunder Blade con la missione di respingere l'attacco mosso dall'esercito al servizio del despota.

I ribelli avanzano rapidamente, e si sono già impadroniti di una moderna città di grattacieli, di una zona montuosa ed una regione desertica, e stanno avanzando lungo il fiume Delta dopo aver sistemato la loro base operativa in una vecchia raffineria di petrolio. E' arrivato il momento di fermare quei bastardi.

Ciascuno dei quattro livelli viene suddiviso in tre sezioni. La prima viene rappresentata con una visione dall'alto, la seconda nel più tradizionale schema di combattimento in 3D, e quella finale ritorna vi riporta ad un'immagine dall'alto col vostro elicottero alle prese con un mezzo militare di enormi proporzioni!

Nel livello finale Thunder Blade sfida la fortezza robotizzata di Swindella in una frenetica battaglia.

Non lasciatevi ingannare dall'eventuale facilità con cui riuscite a blastare elicotteri e carri armati lungo il primo livello: Swindells ha al suo servizio jet intercettatori, caccia e incrociatori nei livelli successivi oltre a mastodontiche astronavi madri.

Dove Out Run non era riusci-

Atari ST

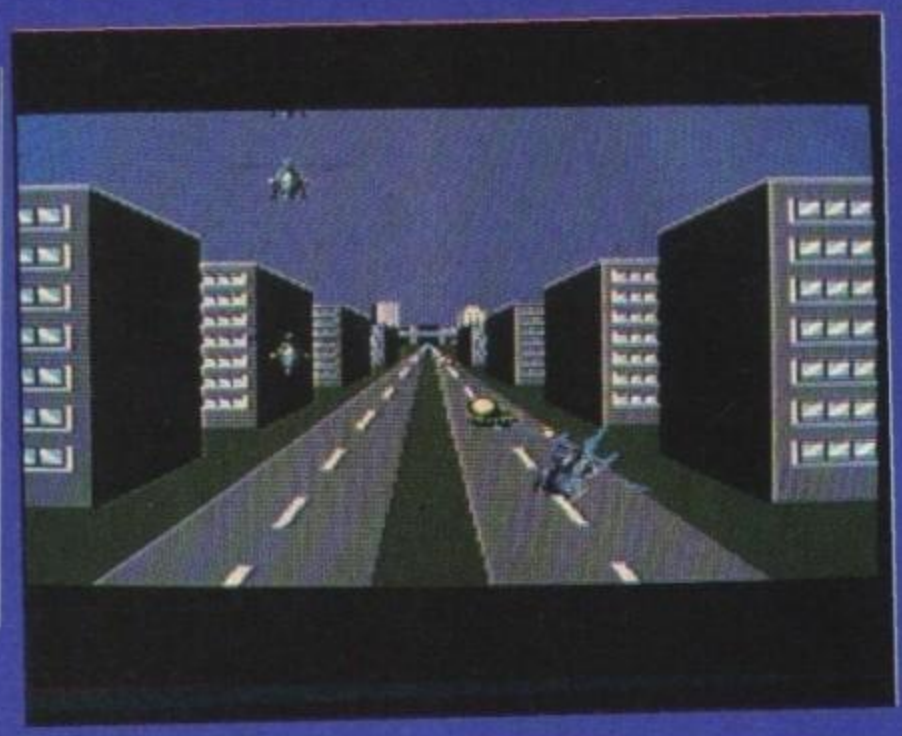
Graficamente è il più fedele possibile all'originale da sala, con un'immagine superbamente digitalizzata nello schermo dei titoli. La versione per ST di Thunderblade è anche la più 'tosta' di tutte a causa dell'eccessiva quantità di proiettili sparati dal nemico contro di voi. La velocità non è superiore più di tanto a quella delle versioni 8-bit ma la ricchezza cromatica e la definizione grafica valorizzano enormemente il gioco.

GLOBALE: 84%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

to a soddisfare i fans del coin-op per il mancato raggiungimento della qualità grafica e della giocabilità originali, Thunderblade ha successo. In esso troverete un alto livello di giocabilità con una notevole qualità grafica e sonora degna della macchina che lo ospita.
Potrebbe non esserci un mare di spessore in ogni livello — ma questa è una caratteristica tipica dello stesso coin-op originale, ma Thunderblade trionfa grazie al grado di sfida e di entusiasmo dell'azione di gioco.



Sega Master System

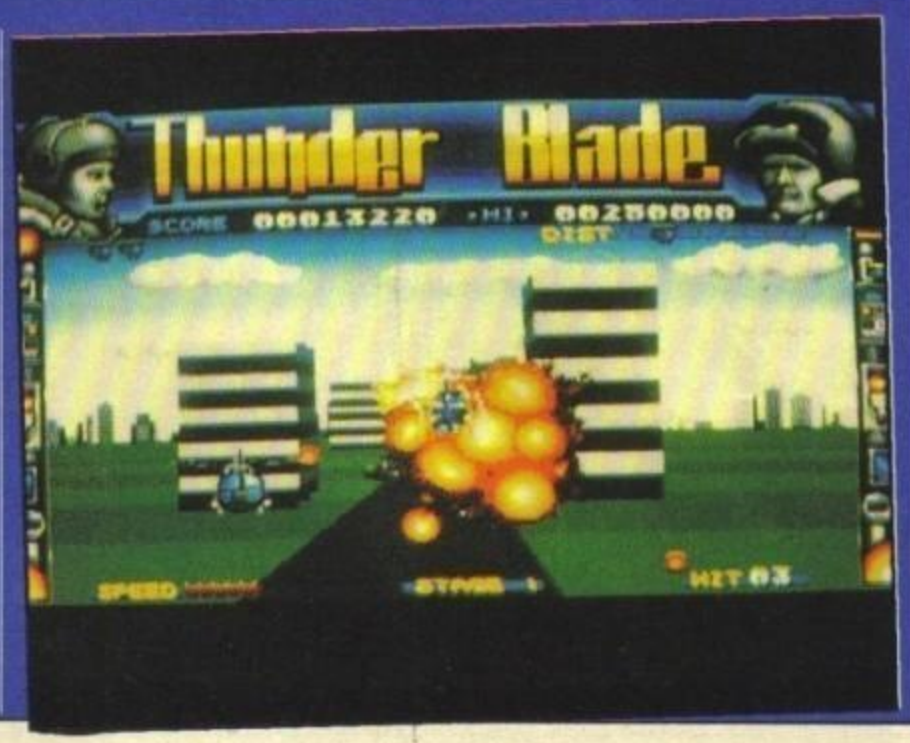
La versione per il Sega si discosta leggermente dalla versione da bar per la libertà dei movimenti che qui è limitata allo svolazzare giù, per lunghi percorsi costeggiando grattacieli, pareti e colonne rocciose, giungle e così via. Un livello è stato soppresso e sono state anche cambiate alcune sequenze di attacco, ma i furiosi assalti nemici lo rendono una bella gatta da pelare. Le sezioni a scrolling verticale non sono particolarmente difficili, ma quelle 3D sono un vero killer. I colpi dei nemici sono di una precisione quasi infallibile e costringono il vostro mezzo a ballare come una trottola, specie nei livelli successivi — allora sì che l'adrenalina comincia a scorrere a fiumi! Al contrario del coin-op l'altezza dell'elicottero rimane costante, senza quegli effetti di ingrandimento dei paesaggi sottostanti che nella versione da bar dava la sensazione di cambiamento d'altezza, nonostante questo gli effetti 3D sono comunque molto pregevoli. La grafica è ottima, a cominciare dallo sprite del Blue Thunder che non solo riesce a somigliare ad un elicottero, ma è anche ottimamente definito. Anche nei fondali e nei nemici la grafica e l'uso dei colori sono nettamente migliorati rispetto ai precedenti giochi per il Sega, anche se sono ancora un po' grezzi nei primi livelli. Apprezzabilissima è la giocabilità dovuta principalmente alla difficoltà ottimamente equilibrata. Come tutti i buoni giochi perseveranza e progressi sono premiati da miglioramenti grafici che riescono perfino a competere con la versione da bar.

GLOBALE: 76%

Amiga

Quasi identica nella grafica alla versione ST, e la più vicina alla versione originale fra tutte le versioni. Questa dell'Amiga è la migliore conversione a 16-bit, con una velocità maggiore di quella per l'ST, sebbene il sonoro sia simile — praticamente nella media. La colonna sonora che accompagna il gioco è stata praticamente trasportata pari pari dall'ST — per cui è maledettamente simile.

GLOBALE: 85 %



ALTRE VERSIONI

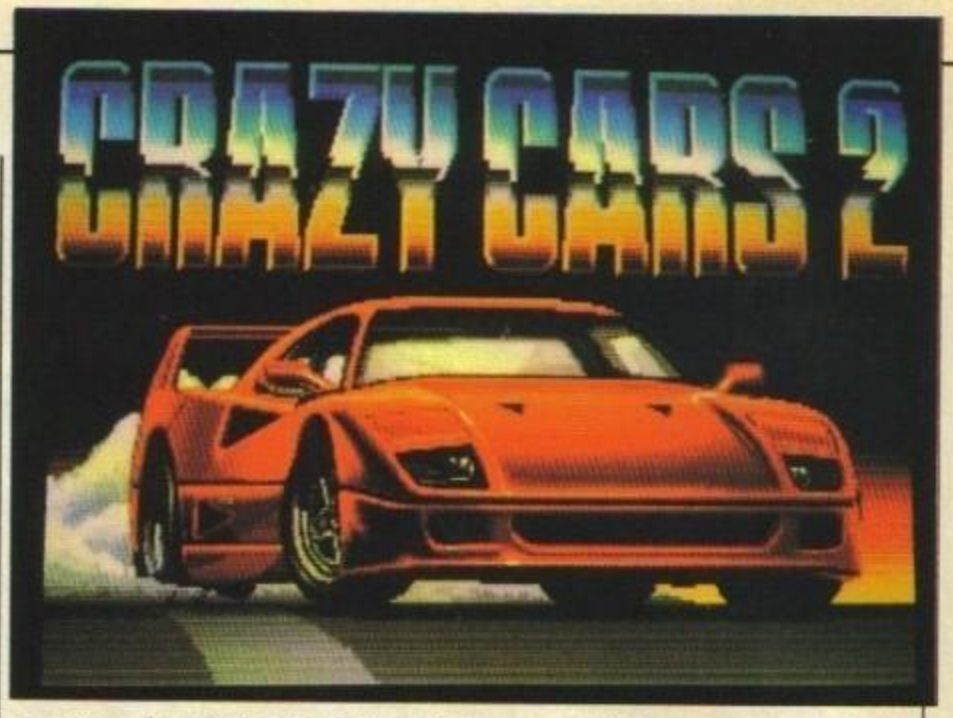
I possessori di IBM e compatibili aspettino una versione per le loro macchine nel mese di Marzo.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

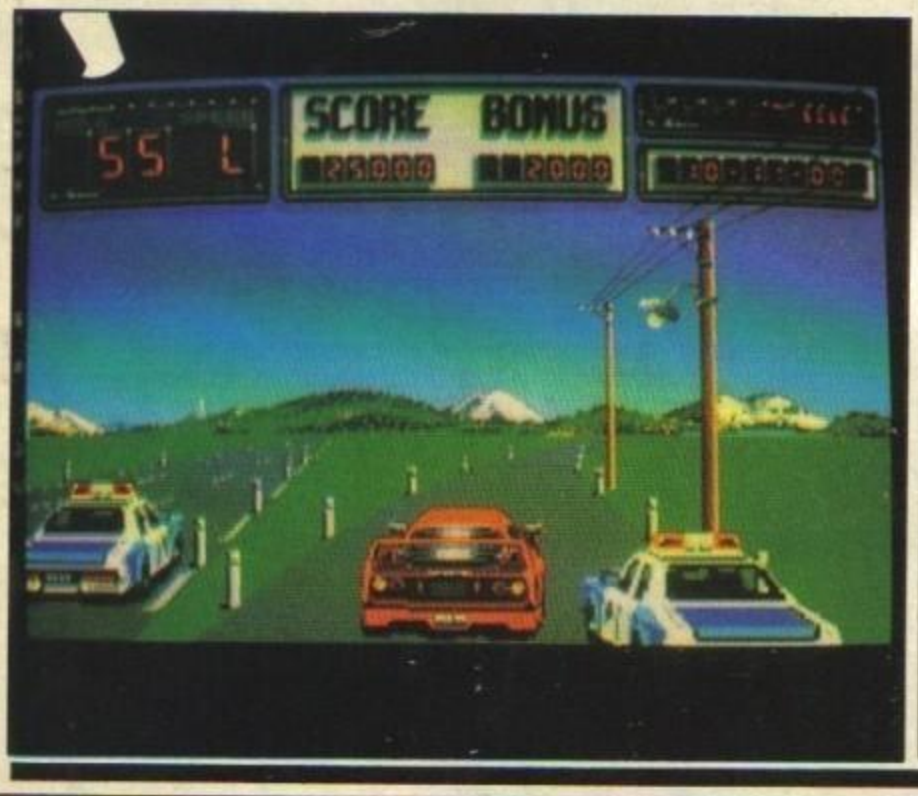
http://www.oldgamesitalia.net/

Crazy Cars II

Titus- per Atari ST



A bordo di una fiammante Ferrari F40, siete impegnati in una corsa contro il tempo che vi farà attraversare con tanto di mappa alla Road Race (ve lo ricordate quel classico dell'Activision?) ogni recondito angolo degli States alla ricerca di un manipolo di agenti corrotti coinvolti in un "giro" di macchine rubate. L'impostazione di questo gioco automobilistico è in perfetto stile Outrun, con visione tridimensionale del percorso — solcato, oltre che dalla vostra fiammante Ferrari, anche da alcune "volanti" della Polizia (quella buona stavolta) che, ignara della nobiltà della vostra missione, farà di tutto per ostacolarvi. In effetti gli unici ostacoli in movimento di Crazy Cars II sono queste auto della Polizia — un po' pochino; ad ogni buon conto i loro piloti sono abbastanza abili da riuscire a farvi sbandare e magari finire contro i tralicci disposti ai bordi della strada. Per il resto, a più riprese si



parano davanti alla F40 dei bidoni, e sono stati predisposti degli sbarramenti da evitare ad ogni costo. E' importante saper scegliere i tragitti più brevi sulla mappa e corrispondentemente imboccare sull'asfalto, con una buona scelta di tempo, le strade giuste ai bivi — il che accomuna ancora una volta questo gioco ad Outrun. Tra le altre cose la macchina del giocatore è dotata di un computer di bordo che indica, alle biforcazioni, quale strada infilare, il numero della strada, direzione dell'auto della polizia più vicina ed altri sottodettagli di scarsa rilevanza. In definitiva, direi che Crazy Cars II è un'incompiuto: rispetto alla prima versione, la Titus ha migliorato senza ombra di dubbio l'animazione, la fluidità del movimento — insomma, ha creato un'ambientazione perfetta pronta ad accogliere degli elementi di gioco. Il guaio è che a questo punto si è fermata, perché gli elementi da gioco automobilistico infilati successivamente nel programma sono scarsi, banali e monotoni. Sicuramente si nota un'evoluzione nella realizzazione del gioco, al tempo stesso però sono evidentissimi i limiti di questa software-house che, creatasi finalmente un buono scenario, non ha saputo accompagnarlo ad un decente schema di gioco. Evidentemente i tempi di maturazione nel caso della Titus sono lunghi, ma diamole comunque fiducia: qualche ritocco all'impostazione e un buon terzo episodio della saga delle Macchine Pazze non ce lo leva nessuno.

GLOBALE: 51%

Games Workshop - Microprose - West End Games - Iron Crown Enterprises - Chaosium - Standard Games

S.S.I. *** F.A.S.A. *** S.S.G. *** M.B. *** W.W.W.

G.D.W. *** T.S.R. *** G.H.Q. *** S.P.I. *** A.D.G.

Si dice strategia, si legge

STRATEGIOCHI

Il miglior negozio specializzato d'Italia per quanto riguarda i giochi di ruolo e di simulazione e le miniature in piombo.

Ora da noi anche:
I computer games ed i fumetti americani originali.
I nuovi giochi di ruolo in italiano: "Il richiamo di Cthulhu", " Il gioco di ruolo del Signore degli Anelli" ed "Apocalisse 2000".

Talisman	£ 39.000
Dungeonquest	£ 39.000
Dark Future	£ 54.000
Blood Bowl	£ 54.000
Miniature originali da	£ 1.100

Scrivere a
Strategiochi
Via Lecco N°10
20124 - Milano
Tel. 02 - 29405209

Vendita anche per corrispondenza
Tel. 02 - 3458948
Si invia gratis il catalogo (64 pagine) dei nostri giochi

Citadel - Ral Partha - Grenadier - Mithril - Palladium - Avalon Hill - Task Force Games - Victory

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

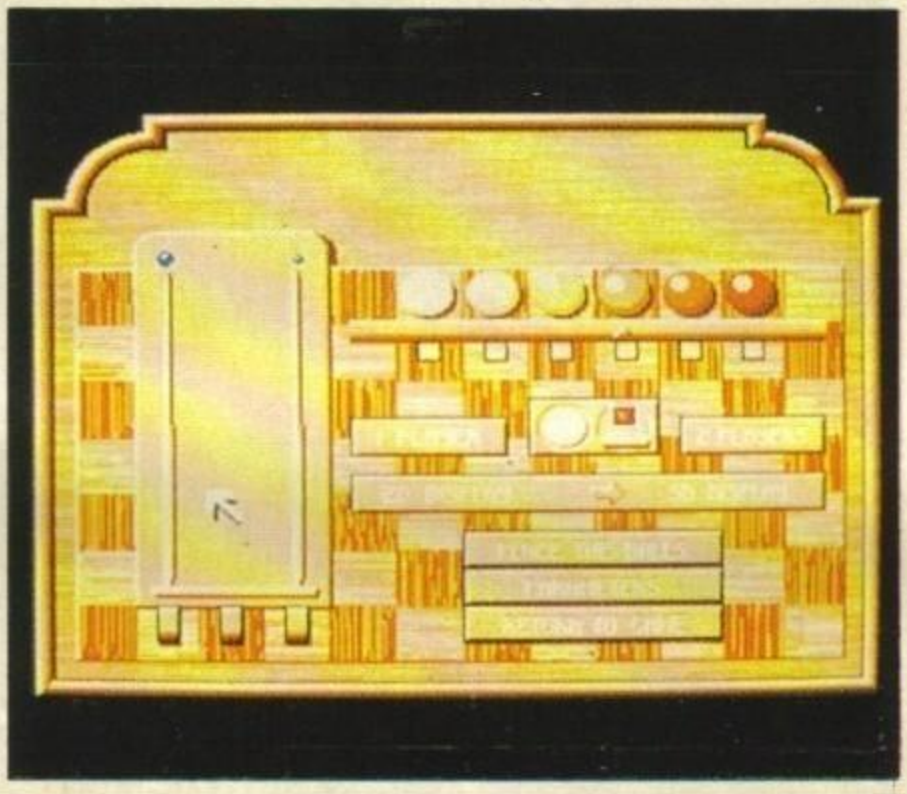
http://www.oldgamesitalia.net/

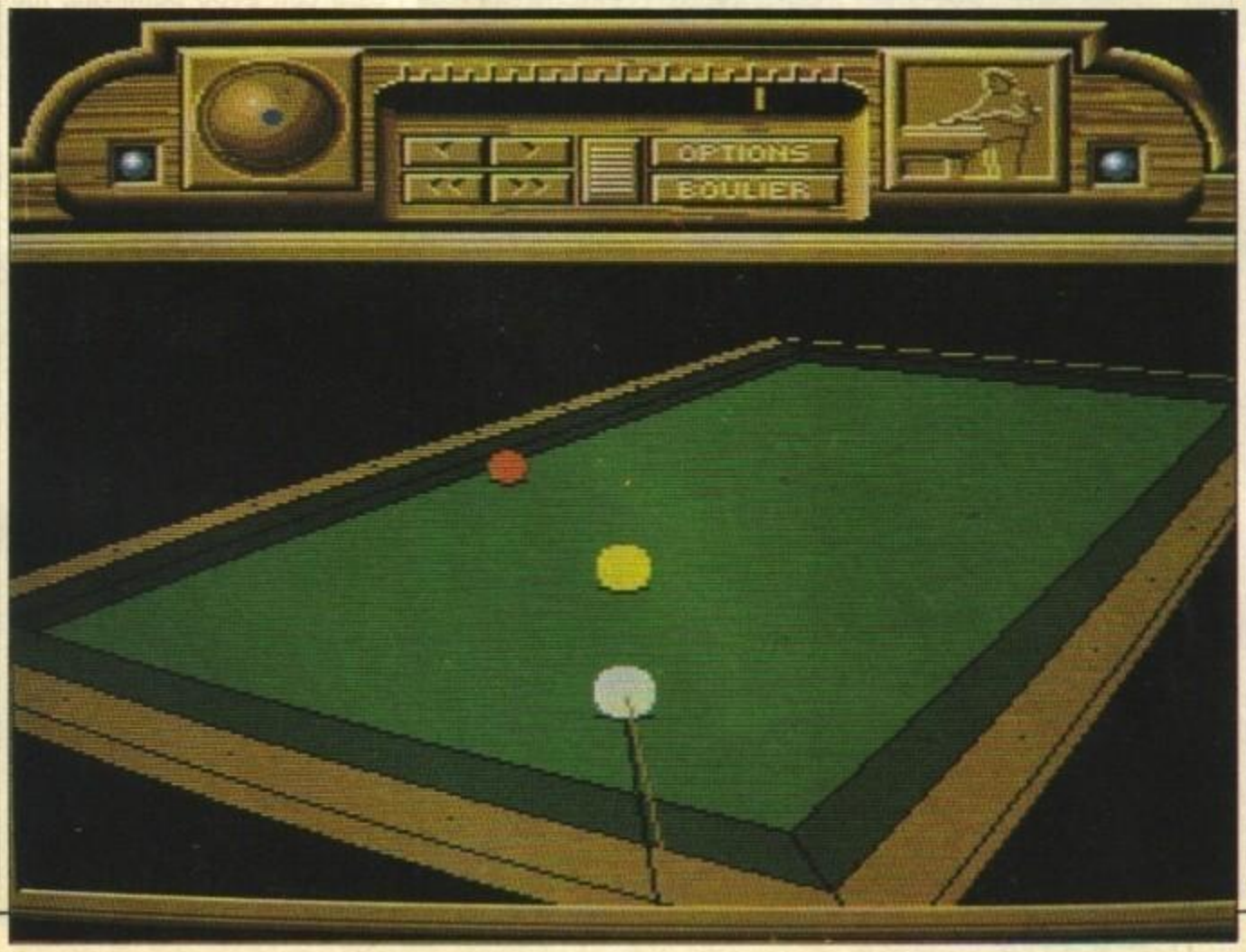
BILLIARD SIMULATOR

Infogrames - Amiga

Il biliardo viene giustamente definito da molti "lo sport dei re", viste anche le miriadi di fattori che influenzano lo svolgimento di una partita svolta attorno all'ineguagliabile tavolo di marmo ricoperto dal morbido panno verde.

Quanti di voi hanno sognato di poter riprodurre sullo schermo del loro personal computer le emozioni provate fino a tarda notte con le dita contratte attorno all'impugnatura dell'amata/odiata stecca?
Il vostro (ed il mio) sogno è ora diventato realtà grazie, tanto per cambiare, alla Infogrames che ha pubblicato una simulazione del biliardo che è più di una simulazione, è praticamente una trasposizione della realtà, vista la complessità ed il realismo delle possibilità a nostra disposizione.
Billiard Simulator si differenzia dai coin-op da sala giochi e dalle simulazioni precedentemente pubblicate per macchine a 8 bit soprattutto per il particolare punto di vista che ci offre.
Infatti possiamo spostarci attorno al tavolo da biliardo con vista a 3-d e non siamo quindi vincolati alla sola vista dall'alto che caratterizzava i suoi antenati.
Tra le opzioni più importanti vorrei farvi notare che abbiamo a disposizione ben tre tipi diversi di stecche, vari colori di palle, e la possibilità di variare alcuni parametri fisici che nella realtà sono immodificabili.
Tra questi parametri vi sono, ad esempio, gli attriti delle sponde, il coefficiente di rimbalzo e di scorrimento della palla.
Anche se potrebbe sembrare pedissequo, vorrei anche elencarvi brevemente il ventaglio di controlli che abbiamo a disposizione sullo schermo di gioco vero e proprio, che sono la bellezza di tredici, meglio di quanto un appassionato di software simulatorio e contemporaneamente di biliardo, possa desiderare.
Per prima cosa possiamo scegliere il punto d'impatto della stecca sulla palla; e questo è il dato che varierà l'effetto impresso alla medesima. Abbiamo naturalmente anche la possibilità di azzerare questo effetto.
Possiamo poi scegliere di spostare il giocatore verso sinistra o verso destra, e abbiamo anche la possibilita di riposizionare le palle per ripetere il tiro precedente.
Detto così, magari tutto questo non vi dice molto, e potreste essere convinti di avere a che fare con gioco difficilmente controllabile, ma posso garantirvi che, dopo qualche ora di pratica, saremo in grado si eseguire buona parte dei colpi che nella realtà ci sono stati molte volte negati, e che più di una volta abbiamo invidiato ai grandi specialisti della stecca, come l'ex campione del mondo Rosanna, che tante volte, dal vivo ed in video, ci ha fatto sognare.
Per i non-amanti del biliardo a cui però piace il software di qualità, questa è davvero l'occasione di avvicinarsi a questo sport, anche se solo tramite una simulazione elettronica.
A livello grafico, Billiard Simulator non è carico di tanti orpelli che contribuirebbero solo ad appesantirlo, ma è essenziale ed efficace, sfruttando la velocità di calcolo del nostro Amiga per evitare qualsivoglia tipo di pausa.





Amiga

Se fossimo sulle pagine della consorella Zzap!, non esiterei a proporre Billiard Simulator per una medaglia d'oro, ma essendo su TGM, non posso fare altro che caldeggiarlo ampiamente, visto che, a mio parere, con esso raggiungiamo la fusione tra realtà e fantasia, con il calcolatore completamente asservito alle nostre velleità simulatorie e di sperimentazione fisico-matematica, perché, non dimentichiamolo, il biliardo è una delle combinazioni più pure di queste due scienze che si fondono tra loro in una commistione puramente laica di panteismo al servizio dell'uomo.

Globale: 96%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PUFFY'S SAGA

Ubi Soft - Atari ST

Il Puffy di questo strano titolo, sarete lieti di sapere, non ha niente a che fare con gli omini blu alti due mele o poco più, ma è una piccola creatura sferoide e gialla (l'abbiamo già sentita da qualche parte) con un grosso problema per le mani (anche se in realtà non ha mani!). La sua amata compagna, Pufyn, è stata catturata ed è dispersa da qualche parte su di un mondo alieno.

Dopo esser partito per andarla a salvare, Puffy scopre di essersi perso pure lui. La sua unica speranza di fuga è di trovare degli indizi che lo facciano avanzare per i livelli a forma di labirinto, evitando nel frattempo mostri e trappole. Questo è un programma non maschilista, dal momento che potete scegliere di guidare la dolce Pufyn dalle ciglia lunghe alla ricerca di Puffy.
Ogni livello viene presentato come un labirinto visto dall'alto e con scrolling a quattro direzioni in perfetto stile alla Gauntlet. Il vostro scopo principale è di raccogliere delle piccole sfere che vi danno accesso al livello successivo, un compito reso difficoltoso da una energia limitata. Cominciate con 500 punti-vita che decrescono continuamente ed in maniera particolarmente rapida se toccate uno dei mostri che infestano il labirinto: fantasmi, insetti, occhi, dinosauri o, peggio di tutti, delle pozze d'acido. Tanto per complicarvi ancora un po' la vita ci sono delle piastrelle elettrificate e delle barriere a raggi.
Fortunatamente, ci sono due modi per bilanciare la situazione: raccogliendo del cibo si recupera energia, ed i nemici vengono uccisi sputando loro ripetutamente addosso. Alcuni oggetti vi danno poi dei poteri speciali come velocità extra, maggior potenza di sputo o invisibilità. Tutti questi hanno effetto per un tempo limitato.
Delle altre possibilità si possono ottenere raccogliendo globi magici. Queste sfere azzurre vengono raccolte e scambiate poi con oggetti come mappe, cannoni, punti-vita od extra velocità.
Altri oggetti disponibili sono le chiavi con le quali si aprono cancelli o cofani, oppure attivano delle particolari parti di pavimento che vi fanno accedere a sezioni nascoste di labirinto.
Dopo pochi secondi di gioco, Puffy's Saga si riconosce subito per quel che in realtà è: una variante umoristica di Gauntlet. Quel che manca è la possibilità di giocare in coppia, ed in qualche livello addirittura degenera in Pac-Man con i suoi labirinti pieni di angoli e fantasmini sempre in caccia.
Un po' di umorismo viene aggiunto dal suo rimbalzoso personaggio principale e dalle stupide voci campionate, che aggiungono un minimo di interesse ad un gioco dalla struttura vecchia e ripetitiva.
Una opzione di allenamento vi permette di iniziare a giocare con 2000 punti-vita, ma anche con quella non riuscirete a sopravvivere a lungo per i labirinti difficilissimi. Divertente per un po', ma complessivamente un gioco mediocre.

ST

I labirinti sono disegnati semplicemente e scrollano in grosse sezioni, creando una distrazione continua. Alcuni sprite sono ben definiti ma animati in un modo molto poco convincente. Il sonoro campionato è chiaro, strano e divertente - "Puffy', you vill die!" ed un sacco di altra roba in un inglese mezzo francese - anche se dopo un po' diventa irritante.

GLOBALE: 62%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Warlock's Quest

Infogrames - Amiga

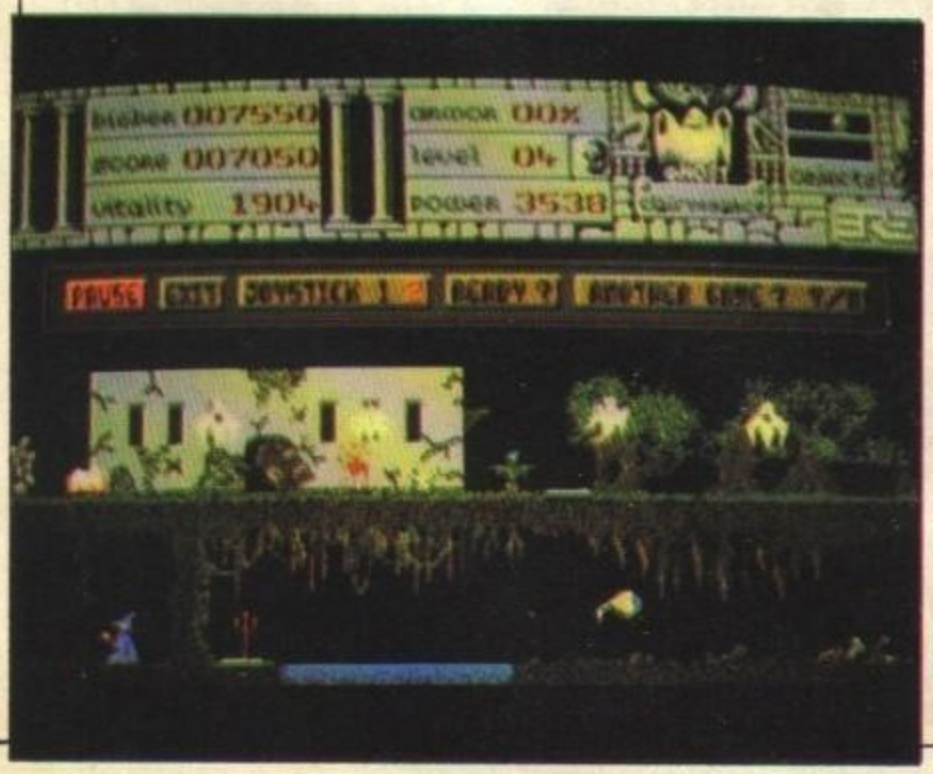
Tanto per cambiare la nostra missione oggi è più semplice del solito.
Dobbiamo infatti cercare di recuperare tra le viscere della terra il KARNA. Tanto piacere, direte voi, cosa diavolo è il KARNA?

Beh, dovete sapere che si tratta del gioiello più grande e più puro che esista sulla faccia della Terra, e che il possederlo conferisce poteri di carattere illimitato a chi ne è in possesso ed è in grado di utilizzarne le prerogative.
Il KARNA, infatti, è stato trafugato dalla più terribile tra le potenze infernali, il demone il cui nome non può venire nemmeno pronunziato tanto è spaventoso.
Quindi dobbiamo partire alla ricerca di questo tanto decantato KARNA.
Non prima di sapere però, che per poterci avvicinare ad esso, dobbiamo vagare nelle profondità della terra alla ricerca di altri otto, dicasi otto, oggetti che ci sono necessari per impadronirci del prezioso gioiello ed evitare che le forze del male seminino il caos sulla Terra trasformando la luce in tenebra e l'ordine in disordine.
A sbarrarci tra la strada troviamo soltanto poche migliaia di terribili creature mandate da LUI per impedirci di portare a termine la nostra missione, oltre a qualche diecina di tipi di trappole e di trabocchetti di ogni genere che faranno perdere energia vitale e tempo prezioso.
Solo se riusciremo a sopravvivere a zombie, avvoltoi, fantasmi, streghe, golem, mummie ed altre amenità di questo genere potremo scontrarci nella battaglia definitiva con il demone che ci contrasterà fino all'ultimo il possesso del gioiello del potere.
Questo, in breve, è lo sfondo sul quale si svolge l'avventura del nuovo gioco arcade della Infogrames, come al solito tradotta e importata in Italia dalla bolognese C.T.O..
A prima vista la trama non sembra male, e anche la presentazione del gioco lascia presagire qualcosa di estremamente interessante con delle terribili urla da oltretomba che mi hanno fatto venire la pelle d'oca, poiché non mi aspettavo sinceramente niente di simile; ma al momento di iniziare a giocare: SORPRESA, un clone di Ghosts'n'Goblins, un coin-op molto imitato ma mai eguagliato.
Con questo non voglio assolutamente dire che questo non sia un gioco di un qualche interesse, ma che, leggendo una trama così particolare, mi aspettavo di più un game più simile a un gioco di ruolo, piuttosto che un arcade con non molto sale.
Anche il livello grafico non mi ha soddisfatto particolarmente, la Infogrames è infatti capace di ben altro (vedi Operation Neptune), con un Amiga non si deve tentare di propinarci un gioco con degli sprite così piccoli e poco definiti, senza nemmeno darci una colonna sonora, ma solo dei rumoracci di sfondo.
Con un Commodore 64 si è fatto infatti di molto meglio, altro che storie!
E' poi ben strana anche la possibilità, premendo il tasto ESC di suicidarsi; che questo presupponga la presenza di luoghi, durante lo svolgersi del gioco, dai quali non si può uscire se non autoeliminandosi?
In conclusione, Warlock's Quest promette più ciò che può dare, anche se, se vi piace l'idea di visitare qualche decina di enormi locazioni poste su due piani, assillati da mostriciattoli poco definiti, lo potrete trovare non dico fantastico, ma perlomeno interessante.

Amiga

Warlock's Quest tratta un tema che, pur non originalissimo, ha degli estimatori, e anche molti. Peccato che non sia all'altezza di ciò che promette e lasci un poco di amaro in bocca agli estimatori di questo genere che stanno ancora aspettando la conversione su Amiga del già citato Ghosts'n'Goblins. Effettivamente, mi aspettavo di più, anche dal lato della complessità del gioco, visto che in un paio di minuti ho raccolto con non troppa fatica ben due degli otto oggetti da ritrovare.

GLOBALE: 60%



ocean
STERLINO
martech
SOFT
Via Murri 75/a/b Bologna Tel 302896
STERLINO CLUB
Ipercentro di Megasoftware SOFT-JOCKEY { LANDO & FABIO
HARDWARE & SOFTWARE X { COMMODORE C64, AMIGA, ATARI ST, PC COMPATIBILI, ATARI 2600, NINTENDO - SEGA
MSX
Konami
elite
FIREBIRD
EPYX
STERLINO NEWS
SERVIZIO NOVITA'
VENDITA PER CORRISPONDENZA
Per informazioni Tel 051-302896
ACTIVISION
MICRO PROSE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

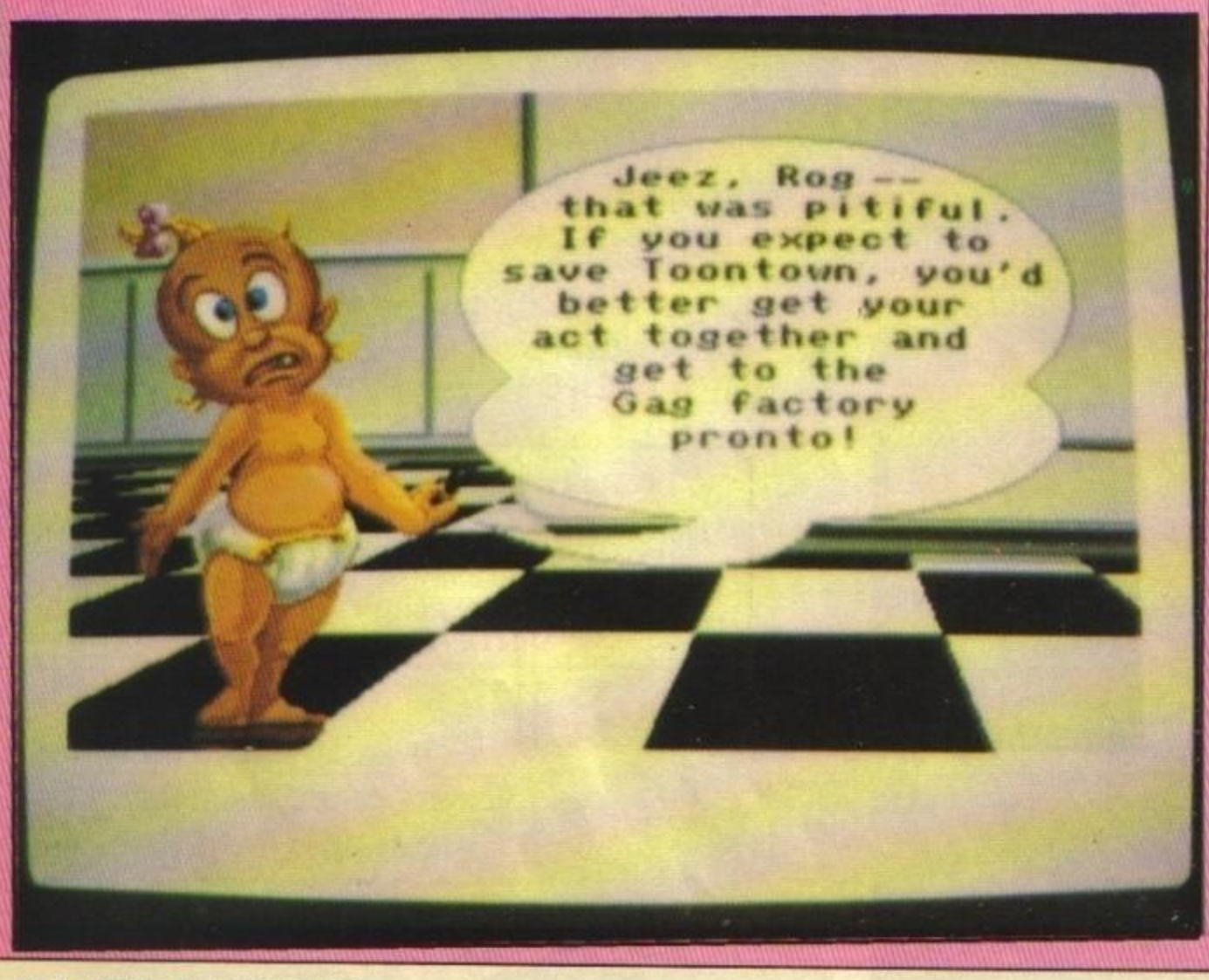
WHO FRAMED ROGER RABBIT?

Animated Activision/Buena Vista Software - per Amiga (2 dischi)

Chi ha incastrato Roger Rabbit? Il film più visto del mondo ha fatto capolino anche sui vostri monitor, ma non c'è la stessa emozione...

Nella foto qui sopra due pagine del simpatico catalogo che trovate nella confezione del gioco...

Ben disegnato nei personaggi, Who Framed Roger Rabbit è un adventure dinamico nel quale vestirete i panni di Roger per sconfiggere il temuto Judge Doom e salvare così Toontown (Cartunia) dalla distruzione causata dal "dip", la "salamoia".
La storia, quindi, è molto simile a quella del film, solo che manca ogni riferimento all'investigatore privato Eddie e a tutti i personaggi umani in genere.
Sconsiglio vivamente il gioco ai possessori di un solo drive: il caricamento è lunghissimo e richiede sostituzioni continue! Per chi ha invece due drive ma solo 512K di memoria, sarà una vera delusione a causa della mancanza della colonna sonora. Inoltre, se desiderate eliminare tutta la presentazione del gioco (è bellissima ma una volta vista... basta!) premete il tasto ESC quando sono visualizzati gli screen della Buena Vista e Silent Software: non è scritto nelle istruzioni, ma è un aiuto prezioso!
Who framed Roger Rabbit si divide in tre parti, due delle quali ripetute. La prima e la terza parte consistono nel guidare il coniglio a bordo di Benny The Cab, il taxi matto.

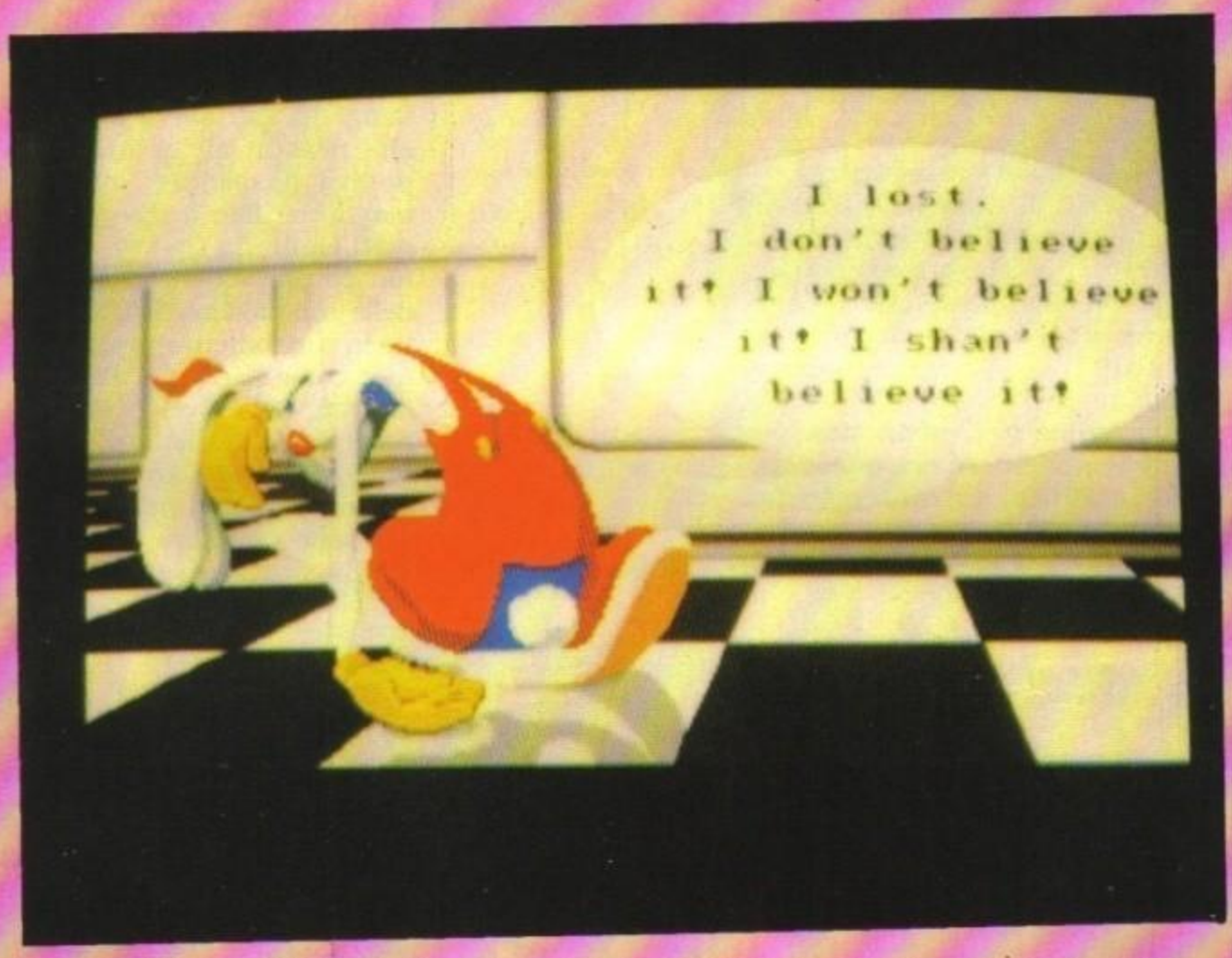


Dovete cercare di evitare le pozzanghere di salamoia e di arrivare nei vari luoghi prima delle faine.
Le pozzanghere di salamoia vanno evitate perché ogni volta che vi succede qualcosa di "brutto", guadagnate una latta colma di salamoia. Quando ne avete ottenute 5, il gioco finisce, e capitare nella salamoia è qualcosa di "brutto".
Dovete arrivare invece prima delle faine perché così, nell'ultima parte del gioco, avrete più tempo per provare gli effetti degli scherzi che trovate nella fabbrica degli scherzi di Marvin.
Durante la folle corsa potrete trovare appesi agli edifici alcuni oggetti: la gomma d'auto vi fa andare più veloci, il guanto vi protegge per qualche tempo dai catastrofici effetti della salamoia e il diamante vi toglie un barattolo di salamoia se ne avete sfortunatamente ottenuto qualcuno.
Lo scopo di questa folle corsa in macchina è quello di arrivare nel club Ink & Paint per

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

prelevare il testamento. Dopo un'altra lunga attesa per il caricamento, vi troverete all'interno del club. Il vostro scopo è quello di prelevare tutti i menu che trovate sui tavolini prima che i pinguini-camerieri li rimpiazzino con quelli nuovi. E tutto questo prima che i musicisti finiscano di suonare.
A complicare le cose c'è il gorilla che se vi vede vi butta fuori facendovi guadagnare una latta di salamoia. Attenti anche a non bere! Roger diventa molto strano quando beve, gira impazzito fra i tavoli e rischia di essere buttato fuori.
Se riuscite nell'impresa, Jessica vi pregherà di salvarla dalle grinfie del giudice Doom che si trova nella fabbrica degli scherzi. Se non riuscite, sarà invece Baby Herman a dirvi di affrettarvi e, in più, guadagnerete una latta di salamoia.
A questo punto vi ritroverete nuovamente a bordo del taxi Benny e dovrete affrontare una nuova corsa verso la fabbrica Marvin.



Una serie di immagini tratte da Who Framed Roger Rabbit *(il gioco): salta subito agli occhi la banalità dello schema di gioco, oltre alla spettacolarità esclusiva degli screen statici...*

Giunti sul posto, affronterete la sfida finale. Nella fabbrica troverete un sacco di scherzi: martelli estendibili, calamite potentissime, schettini a razzi, buchi finti, e mille altre cose. Sperimentateli (attenti perché molti hanno effetti contro di voi) e usateli contro le faine per annientarle, e fate tutto quel che potete per farle ridere: il solo modo di distruggerle è questo.
Vinte le faine, dovrete scontrarvi faccia a faccia con Judge Doom e solo dopo questa lunga lotta potrete abbracciare la prorompente Jessica.
Personalmente trovo il gioco un po' noioso, pur ammettendo che l'idea dell'ultima parte è bellissima, ma realizzata male. Gli effetti sonori sono buoni, con qualche digitalizzazione della voce americana di Roger, ma questo non basta a farvi amare il gioco.
Nella confezione, fra l'altro, trovate un catalogo tipico dell'America degli anni '40 contenente i prezzi e gli effetti di tutti gli scherzi. E' un gadget molto bello e realizzato meglio del gioco, un gadget utilissimo per proteggere le copie dei dischi (non protetti). Infatti tra una parte e l'altra il programma vi fa una domanda inerente uno scherzo presente sul catalogo, se non l'avete non potrete rispondere e quindi proseguire la partita. In definitiva Who framed Roger Rabbit poteva essere un grande gioco, ma i programmatori, troppo frettolosi, non sono riusciti nell'intento.

Globale Amiga: 60%.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Readysoft Inc. - Amiga con almeno 1 Mb - 6 dischetti

LA STORIA

Il sogno di molti: essere i protagonisti di un film, di una storia eroica, di un'avventura senza limiti.
Così nascevano in America e in Inghilterra una serie di libri d'avventura nei quali il lettore, nei panni del protagonista, veniva di volta in volta invitato a prendere una serie di decisioni che determinavano lo svolgersi della storia stessa. In questo modo, ogni volta che il romanzo veniva letto, la storia cambiava, e le sorti del nostro eroe mutavano di conseguenza.
Negli studi della Walt Disney qualcuno era particolarmente interessato a questo tipo di romanzi, tanto interessato che pensò di crearne uno sfruttando un mezzo certamente coinvolgente: il cartone animato. Il nome del geniale animatore era quello di Don Bluth, intraprendente disegnatore con un gusto particolare nel genere fantasy.

"I colori straordinari, l'animazione fluida, la trovata molto intelligente del doppio schermo, fece di Dragon's Lair un mito."

Venuto alla ribalta con "La Bella Addormentata Nel Bosco", Don Bluth decise di mettersi in proprio e creare uno studio privato prendendo come collaboratori i bravi animatori che si sentivano stanchi di lavorare per gli studi Disney.
Con il desiderio di sfondare e diventare famoso, Bluth si fece venire un'idea straordinaria che la tecnologia avrebbe potuto realizzare grazie all'utilizzo di un videodisco: il cartone animato interattivo.
Così venne alla luce Dragon's Lair, il primo fantasy adventure ad avere come protagonista il giocatore. Il primo cartone animato che, come i libri in cui cambiava la storia grazie alle decisioni prese dal lettore,mutava il corso degli eventi grazie al movimento del joystick del giocatore.
E' vero comunque che i videogiochi in genere, sono vere e proprie storie interattive guidate dal giocatore, ma Dragon's Lair aveva qualcosa che nessun altro videogioco poteva possedere: aveva la magia dei film a disegni animati creati da Disney. Abbiamo potuto vedere la bravura delle animazioni di Don Bluth in lungometraggi straordinari come "Brisby e il segreto di Nim" o "Fievel Sbarca in America", ma niente è riuscito ad appassionare il pubblico come Dirk, il mitico e leggendario cavaliere armato di spada protagonista di Dragon's Lair. I colori straordinari, l'animazione fluida, la trovata molto intelligente del doppio schermo, fece di Dragon's Lair un mito.
E' vero che il sistema di gioco richiedeva solo prontezza di riflessi, sangue freddo e moltissima memoria nel ricorda-

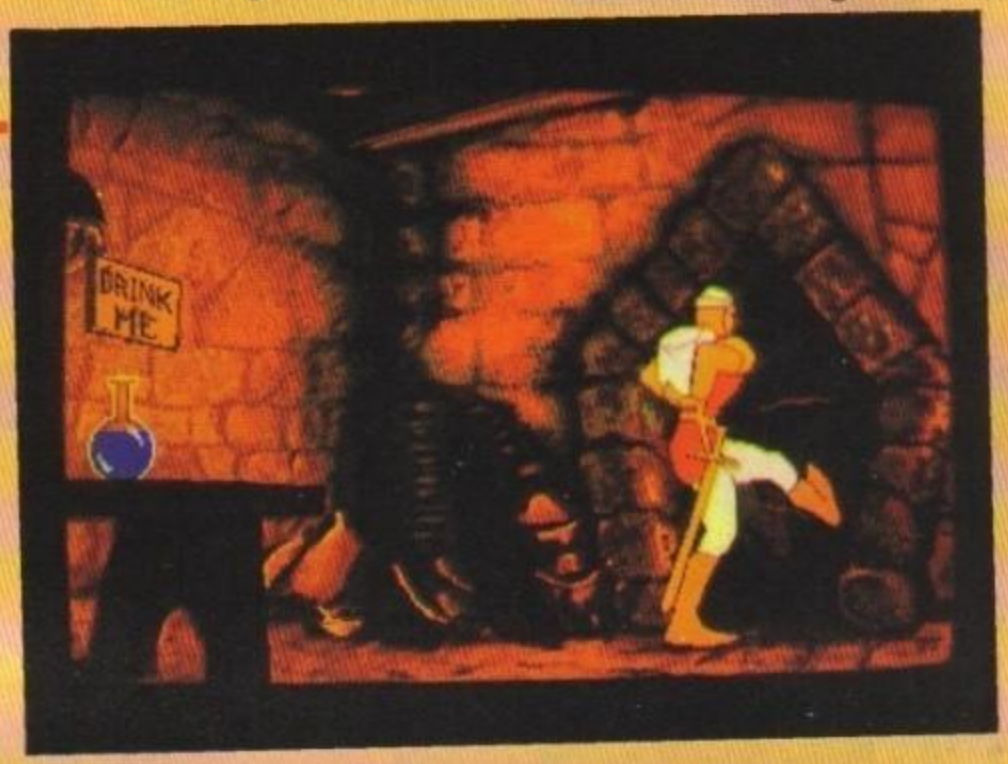
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

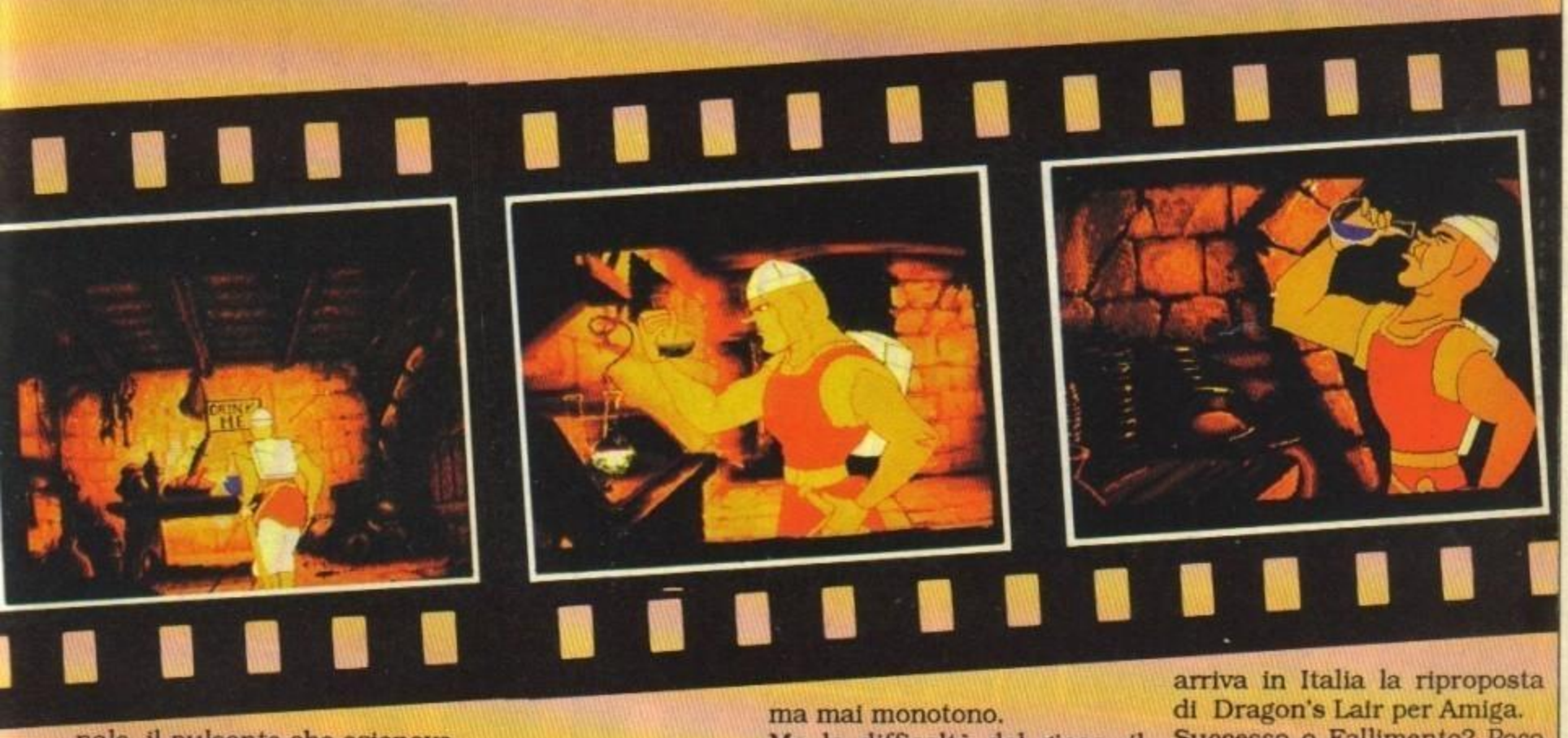
http://www.oldgamesitalia.net/

re le scene e i tempi d'azione già scoperti, ma restava comunque un film piacevolissimo da guardare, scoprire e riguardare ancora.
Era l'inverno del 1983. Dragon's Lair faceva la sua apparizione nella sala giochi che frequentavamo. Io lo aspettavo da mesi, poiché avevo letto un articolo su di una rivista americana. Ne rimasi talmente affascinato che restai davanti alla consolle per ore spendendo tutti i miei soldi, senza capire il funzionamento del gioco. La scena cominciava, e io morivo.
Fu il giorno dopo che, trovandomi con gli amici, scoprimmo la tecnica di gioco: un colpo solo nella direzione giusta, al momento giusto. E passarono i giorni, le settimane, i mesi, e lentamente cominciavamo a scoprire tutti i segreti del gioco imparando le mosse di tutte le stanze.
Fu nell'aprile di quell'anno che gridammo: CE L'ABBIAMO FATTA! Avevamo finalmente scoperto la mossa finale, il pulsante che azionava la spada andava premuto appena prima che il drago aprisse la bocca per sputare il fuoco.
L'anno dopo mi trovavo a Londra. I giochi laser erano diventati la moda del momento, e vi erano vere e proprie sale giochi piene di giochi azionati da videodisco.

"Successo o Fallimento? Poco importa, perché Dirk e il cattivo Singe resteranno per sempre nei nostri cuori e, speriamo, sui nostri monitor."

Lupin Terzo, Western Killer, Astron Belt, Ashish Aurummilla e il secondo, difficile appuntamento della sfida iniziata da Don Bluth: Space Ace. Al contrario di Dragon's Lair, Space Ace aveva il pregio di rispondere meglio alle azione del giocatore e di cambiare proprio completamente alcune sequenze animate, rendendo il gioco più difficile ma mai monotono.
Ma la difficoltà del gioco, il sistema innovativo e la monotonia di vedere sempre e comunque la stessa storia (senza poter intervenire drasticamente su questa) fece dei giochi laser una moda di poca durata, terminata solo due anni fa con produzione giapponese di Super Don Chisciotte.





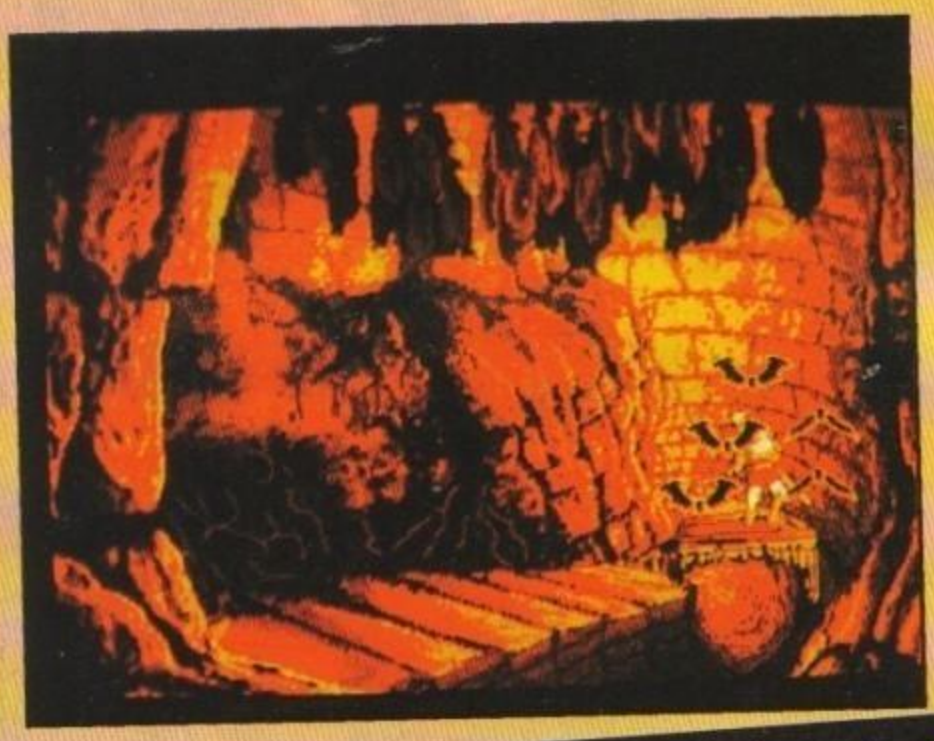
Del nostro amato Dirk non ci restano che magliette, bicchieri e qualche poster ma sembra che qualcosa stia per rinascere. Dopo la conversione disastrosa per Commodore 64 e il tentativo per Atari ST di emulare la versione originale del gioco collegandolo ad un lettore laser (ma le scene si bloccavano in attesa della mossa del giocatore!), arriva in Italia la riproposta di Dragon's Lair per Amiga.
Successo o Fallimento? Poco importa, perché Dirk e il cattivo Singe resteranno per sempre nei nostri cuori e, speriamo, sui nostri monitor.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL GIOCO

Che brutta copertina! Ancora oggi mi chiedo come mai non hanno preso una scena del gioco originale e non l'hanno stampata sulla scatola. Bah, certo che, a prima vista, tutto fa pensare alla conversione più terribile del momento.
Apro la scatola molto, molto titubante. Per la verità avevo già visto il demo qualche mese fa (mancava completamente del sonoro però) ed era sconvolgente, ma si sa: non è tutt'oro quel che luccica, e soprattutto i demo dei giochi futuri appaiono sempre più belli di quel che sembrano.
Apro la scatola, dicevo, e vedo i sei dischi molto bene ordinati, tutti in fila, etichettati e numerati. Disco uno nel drive 1, disco due nel drive 2... e accendo l'Amiga.
Premetto che sono un fan assoluto della versione da bar, ed ogni tentativo d'imitazione mi ha sempre lasciato molto perplesso. Il gioco comincia, la tensione è al limite: straordinario!
Non ho parole per questa conversione. Non ci sono. Se non fosse per alcune cose che vi svelerò dopo, la riterrei addirittura superiore alla versione originale.
La grafica, tenendo presente che sarebbe impossibile avere lo stesso impatto di quello generale visto il supporto software che abbiamo a disposizione, è superlativa, curata, coloratissima.
Per molte stanze sono stati digitalizzati i fondali di quello originale e in tutte le situazioni i personaggi in movimento sono stati completamente ridisegnati.



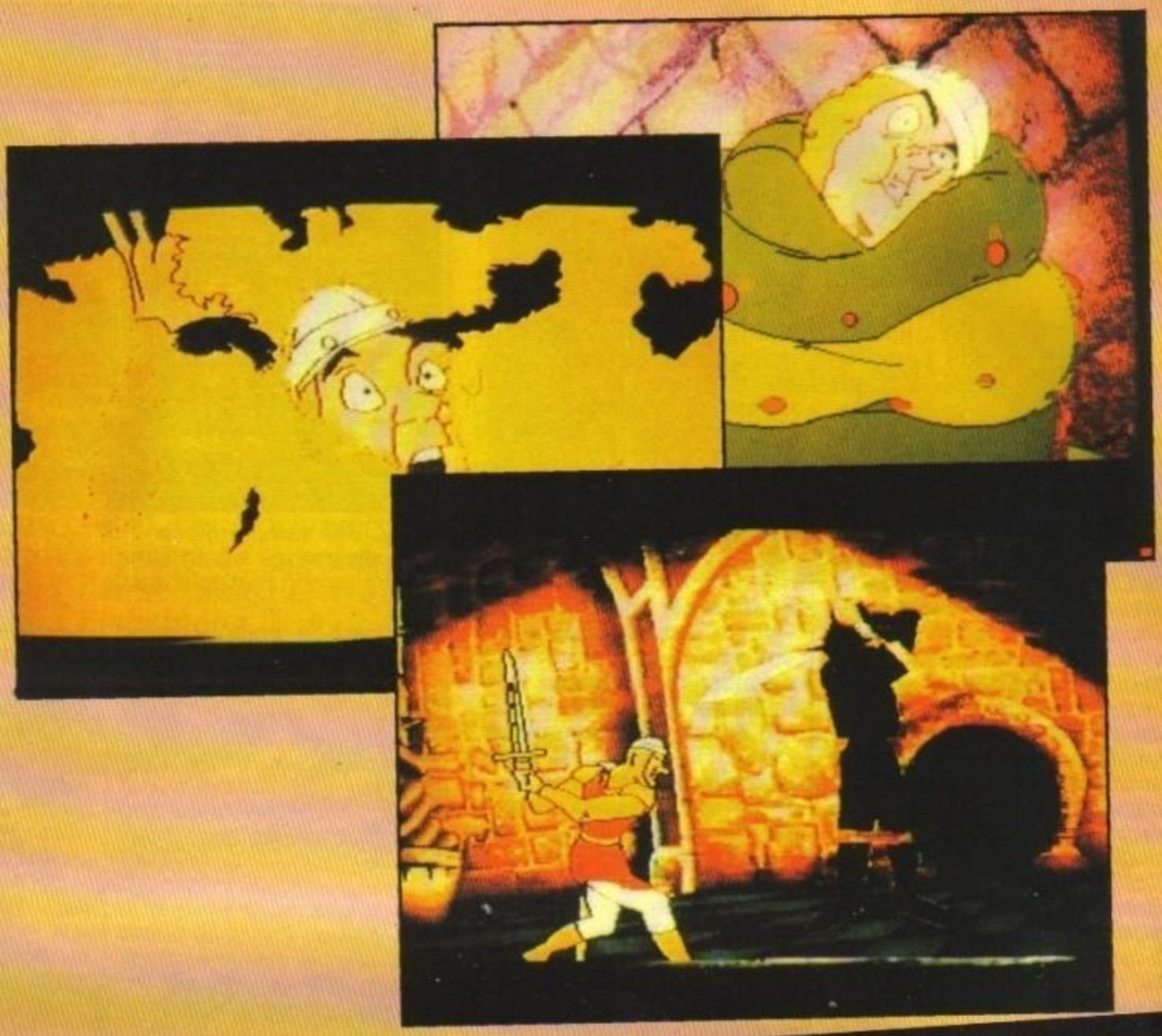
"Lo so che sembra incredibile, eppure riuscirete a vivere pienamente l'emozione del gioco da bar..."

Tenete presente che i sei dischi contengono ben 130 Megabytes di programma e questo spiega il perché talvolta il caricamento delle scene fallisce e vi tocca cominciare tutto da capo: la formattazione è molto particolare, e il minimo errore di allineamento della testina può causare problemi di caricamento. Ma è proprio in questi 130 Mega che trovate 9 scene, più quella finale, di grande fedeltà al gioco originale. Addirittura il sonoro è completamente fedele alla versione laser.
Lo so che sembra incredibile, eppure riuscirete a vivere pienamente l'emozione del gioco da bar, e accompagnerete Dirk nella scena del ponte che crolla, nella boccetta da non bere, nelle scale coi pipistrelli, nel serpente tentacolare, nelle rapide, nel drago dell'ampolla, nelle bocce che rotolano, nella stanza del cavaliere elettrico, nella camera da letto che imprigiona nel muro e nella stanza di Singe e della principessa Daphne.
Il gioco ha un'animazione molto fluida e, a parte la stanza delle scale coi pipistrelli e quella delle rapide, le situazioni sono molto simili a quelle originali. Quando Dirk muore, per esempio, la scena non si "stacca" come nel gioco originale, e la sensazione di continuità è resa perfettamente.
Dirk è disegnato molto bene, e così tutto il gioco in genere.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Anzi, devo ammettere che mi aspettavo meno da questa conversione. Addirittura chi conosce il gioco originale molto bene (io lo gioco ad occhi chiusi, basandomi solo sul sonoro!) troverà questo comunque emozionante perché molte mosse cambiano, oppure cambiano i tempi per eseguirle.
Il gioco (che potrete installare anche su Hard Disk) prevede varie opzioni: una per togliere i bassi dal sonoro e in alcuni casi migliorarlo, uno per eliminarlo completamente, uno per vedere il gioco a grafica interlacciata (ma in alcuni monitor l'immagine non è stabile) e un ultimo comando per ridurre notevolmente le dimensioni dello schermo e rendere così il gioco un vero e proprio cartone animato anche se, purtroppo, viene a mancare il sonoro.



Ho giocato e rigiocato Dragon's Lair e vi posso dire che la pazienza dell'attesa di caricamento fra una situazione e l'altra è sempre premiata. Sia che abbiate amato la versione originale, sia che detestiate questo tipo di giochi, vi consiglio di comprarlo, o almeno di vederlo. Avrete fra le mani un eroe che per molti è diventato un mito. E anche quando vi stancherete di giocare ci sarà sempre qualcuno che vi chiederà di vederlo.
Dragon's Lair è la conversione migliore in assoluto: peccato che le scene siano soltanto dieci, ma questo mi fa sperare in un seguito con le scene mancanti. E intanto si vocifera di una conversione di Space Ace, mentre qualche Dirkiano accanito si comprerà l'Amiga solo per far rivivere il suo eroe.

"devo ammettere che mi aspettavo meno da questa conversione.."

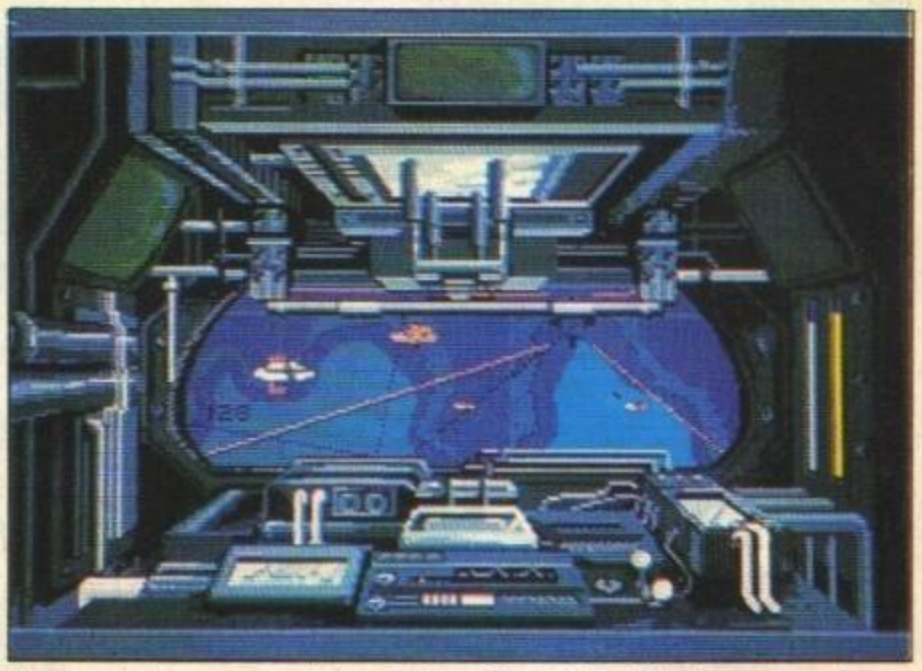
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

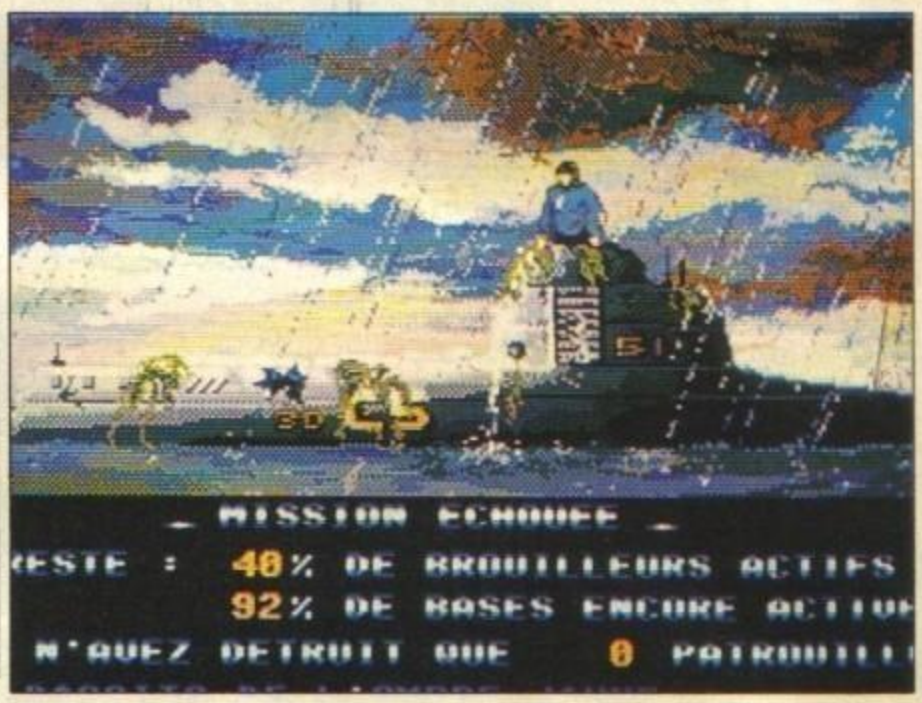
http://www.oldgamesitalia.net/

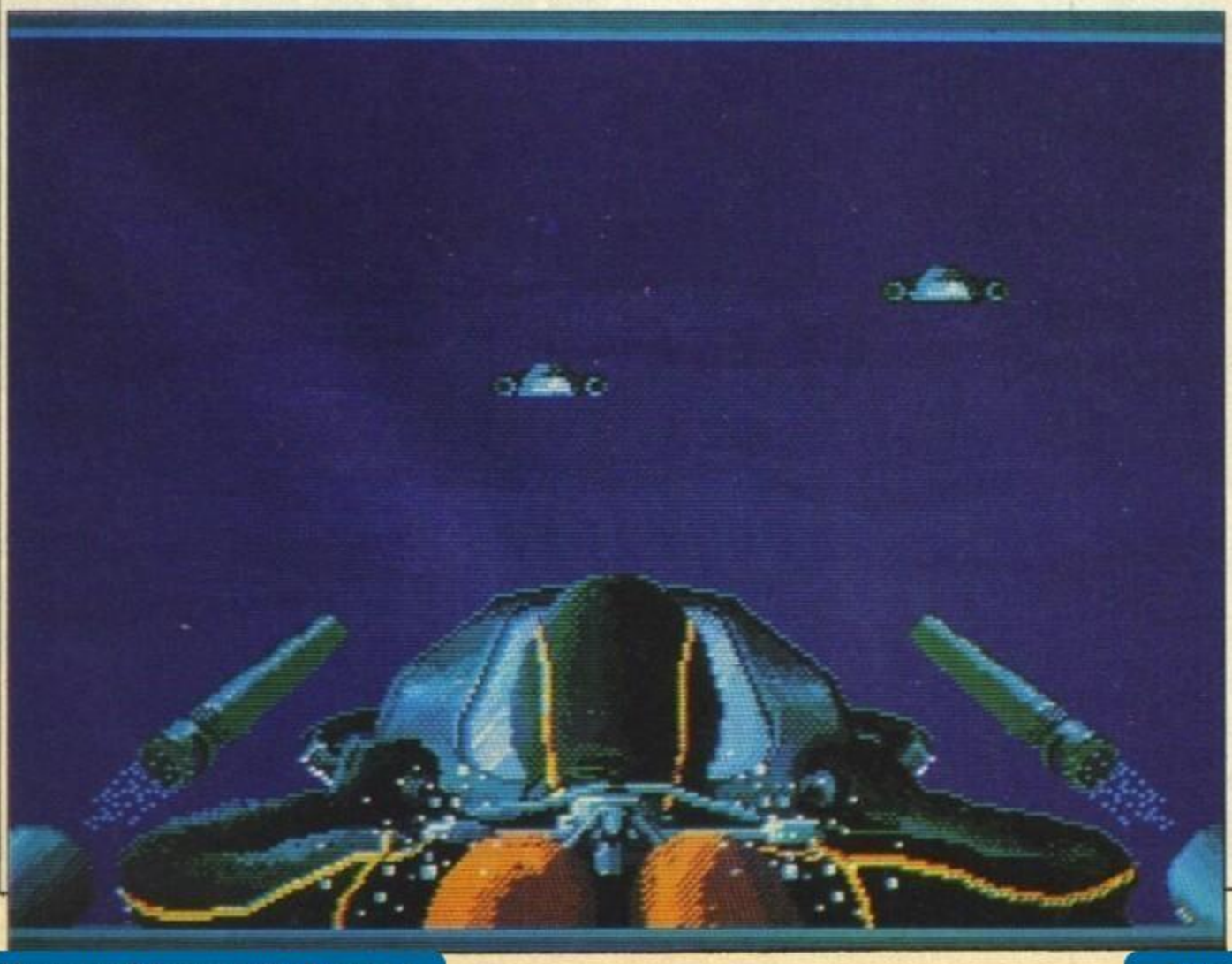
Operation Neptune

Infogrames - Amiga

La presentazione del nuovo gioco della INFOGRAMES è, a dir poco, impressionante. Infatti il gioco si apre con un aereo che paracaduta sul mare 2 persone; un attimo ci appaiono come dal nulla due scooter marini su uno dei quali vi è il nostro protagonista, Bob Morane, probabilmente un agente segreto alla James Bond, mentre sull'altro vi è un agente nemico che cerca a tutti i costi di gettarci in acqua e di farci affogare.
Se riusciamo invece a gettare lui in acqua, ci appare il batiscafo dal quale partiremo per compiere la nostra missione di pattugliamento e di pulizia degli oceani.
Dobbiamo, infatti, nei panni di Bob Morane, affrontare il nostro mortale nemico Yellow Shadow, il quale ha realizzato, sul fondo del mare, delle basi per costruire dei robot killer che dovrebbero permettergli di conquistare il mondo.
A noi il compito di fermarlo!
All'interno del sottomarino abbiamo a disposizione un modernissimo radar con mappa della zona circostante,dei raggi laser che ci permettono di eliminare chiunque abbia intenzione di fermarci e comunque ci sia ostile, strumenti di controllo vari, oltre a un monitor che ci permette di identificare la natura dei nemici.
Abbiamo poi la possibilità di uscire in muta da sub dal sottomarino per distruggere i disturbatori elettronici disseminati per i fondali da Yellow Shadow per impedirci di individuare e distruggere le basi sottomarine (sommozzatori avversari permettendo).
Infatti per sabotare i disturbatori dobbiamo misurarci con i DACOIT, sicari del nostro acerrimo nemico che ci aspettano ogni volta al varco.
Come se non bastassero questi, dobbiamo anche difenderci da squali e piovre, i quali non aspettano altro che farci a pezzettini, rendendo oltremodo un grandissimo favore a Yellow Shadow. Altro tipo di scontro che dobbiamo sostenere, è quello con gli scooter sottomarini, che dobbiamo distruggere per far si che non cancellino dalla mappa l'insieme delle nostre basi.
Eccellente l'uso della grafica a finestre per i combattimenti e ottimamente disegnato l'interno del sommergibile. Più che discreti gli effetti sonori anche se non particolarmente vari.
Coloro che amano i giochi d'azione stiano però attenti: Operation Neptune non è un gioco che si possa risolvere in pochi minuti, ma che richiede molto tempo, sia per riuscire a sfruttarne appieno le potenzialità, sia per giungere all'acquisizione di un punteggio di un qualche valore, visto che questo viene espresso in punti percentuali rispetto alla quantità di missione che siete riusciti a portare a termine.







Amiga

Operation Neptune è una discreta variazione del mitico Hacker, anche se non ne ha lo spessore. La caratteristica che lo rende talvolta pesante da sopportare è una certa monotonia nel susseguirsi di esplosioni del nostro sottomarino (ce ne sono affondati ben 5 in un'ora di gioco, ma siamo ancora principianti) che costeranno un occhio al nostro governo.

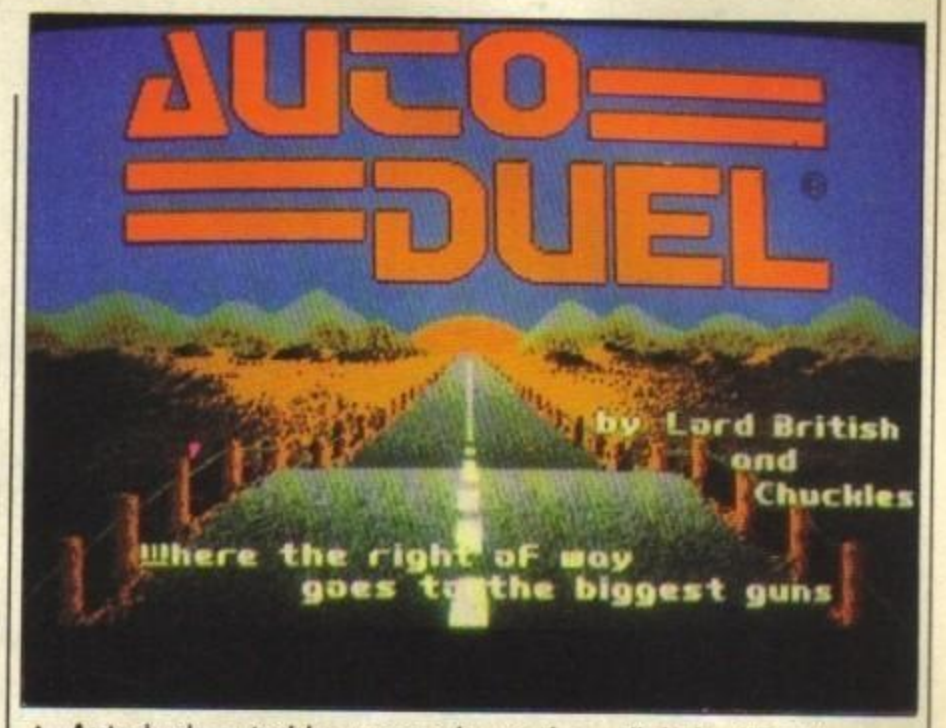
Globale 82%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Autoduel

Origin Systems - Amiga

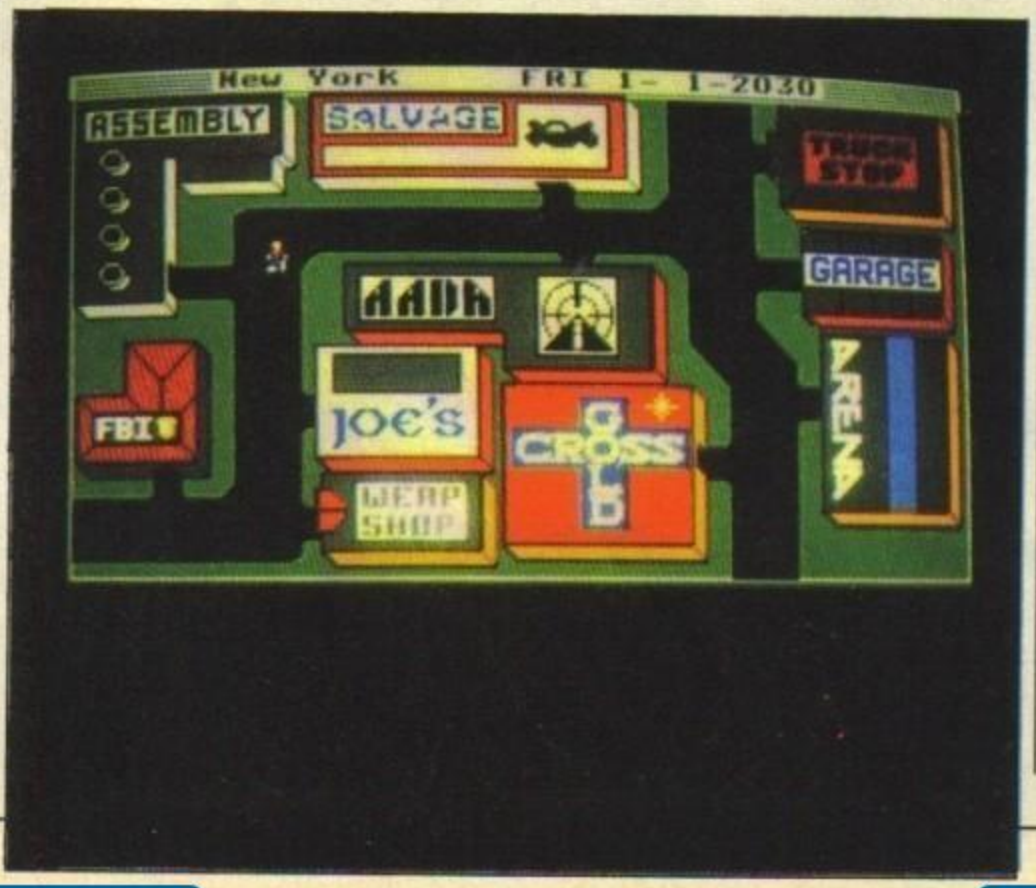


▲ Autoduel: *potrebbe essere la versione digitale di* Dark Future*?*

Lord British ha colpito ancora.
Dopo aver scritto e ideato per vari computer una vasta serie di role-playing games, più precisamente la saga di ULTIMA, che, se la collana "Dungeons & Dragons" ha fatto la storia degli RPG da tavolo, non possiamo aver dubbi che questa sia quella da prendere ad esempio nel campo del software, ci presenta la sua ultima fatica simulatoria, il futuristico AUTODUEL.

Pur ricollegandosi direttamente, almeno per alcuni caratteri di base del gioco, al mitico ELITE, la simulazione spaziale di cambi,scambi e scontri che ci aveva fatto perdere il sonno al tempo dei Commodore 64 e degli Spectrum, AutoDuel ha un background, un retroterra, piuttosto originale e una interfaccia utente altrettanto flessibile.
Ma, prima di passare all'esame di questa, un po' di storia, così, tanto per calarsi nell'atmosfera alla Mad Max che permea gli schermi di AutoDuel.
E il 1° Gennaio 2030, e ci troviamo proiettati sulle autostrade del futuro, ove il diritto di transitarvi va a chi possiede le armi più
potenti e le automobili piùsofisticate.
Abbiamo ovviamente la possibilità di scegliere le parti che comporranno il nostro veicolo, scegliendone l'equipaggiamento, le armi, il tipo di gomme e di sospensioni, e di condurlo su strade selvagge, strade senza regola alcuna.
Potremo diventare degli assi nella guida o schiantarci e bruciare impietosamente.
Se riusciremo a sopravvivere, dopo aver provato più volte la nostra abilità, potremo acquisire del denaro che ci sarà utile per apportare delle ulteriori migliorie alla nostra auto, o a cambiarla con una ancora più potente e meglio armata.
Nei panni di autoduellanti abbiamo svariati modi di guadagnare fama e denaro.
Possiamo, ad esempio, combattere nell'arena, misurando la nostra macchina con quella di altri temerari, oppure possiamo diventare corrieri, e trasportare carichi di vario valore da una città all'altra, attraversando strade estremamente pericolose.
O ancora, possiamo diventare guardie con il compito di combattere i fuorilegge della strada e le gang di motociclisti.
Come vedete, le possibilità di lavoro non mancano, e sta solo alla nostra abilità farle fruttare nel modo più vantaggioso.
Mentre cerchiamo di aumentare il nostro prestigio (e il nostro punteggio), incontreremo molti personaggi, posizionati ai due lati della legge, tra il bene ed il male.
A proposito, vi piacerebbe, a questo punto, poter fare tutti e tre i mestieri che abbiamo elencato?
Se la risposta è sì, sappiate che starà soltanto alla vostra abilità riuscire a conciliare le tre esigenze tra di loro.
Se farete le scelte giuste, riuscendo a diventare il top tra gli autoduellanti, potrete diventare uno dei più grandi eroi di questo mondo futuribile.
Ma, qual'è il principio per afre queste scelte? Avrete la possibilità di scoprirlo avanzando nel gioco.
L'interfaccia utente è, come già ricordato, piuttosto flessibile, e si avvale sia del joystick, che viene utilizzato per muovere sia l'auto sia l'omino che ci rappresenta elettronicamente, che della tastiera, utilizzata per accedere ai sottomenu.
L'aspetto grafico, vista la complessità del gioco, viene ad assumere importanza relativa, ma un po' più di cura non avrebbe certamente guastato. In fondo abbiamo sotto le dita la tastiera di un Amiga, non quella di un VIC 20.
E soprattutto a causa di questo che AutoDuel non guadagnerà alla causa degli RPG molti più adepti di quelli che già ha.
In complesso, comunque, un gioco di raro spessore e di notevole complessità, visto che non è semplicissimo riuscire ad acquisire i meccanismi più intimi che lo governano.

▼ *A spasso per la città in cerca di... ricambi?*



Amiga

La serie di ULTIMA ci tiene davanti al video dal 1985. Questa è una piacevole variazione sul tema per coloro che vogliono smettere per un po' di vagare attraverso foreste incantate, umidi sotterranei e stagni magici, affrontando trolls e maghi malvagi. Ed apprezzabile è anche la presenza nella confezione di un mini-set di attrezzi per il 'faidate' della riparazione meccanica e di una mappa che ci facilità molto il vagare per le città e le strade del 2030.

Globale: 73%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

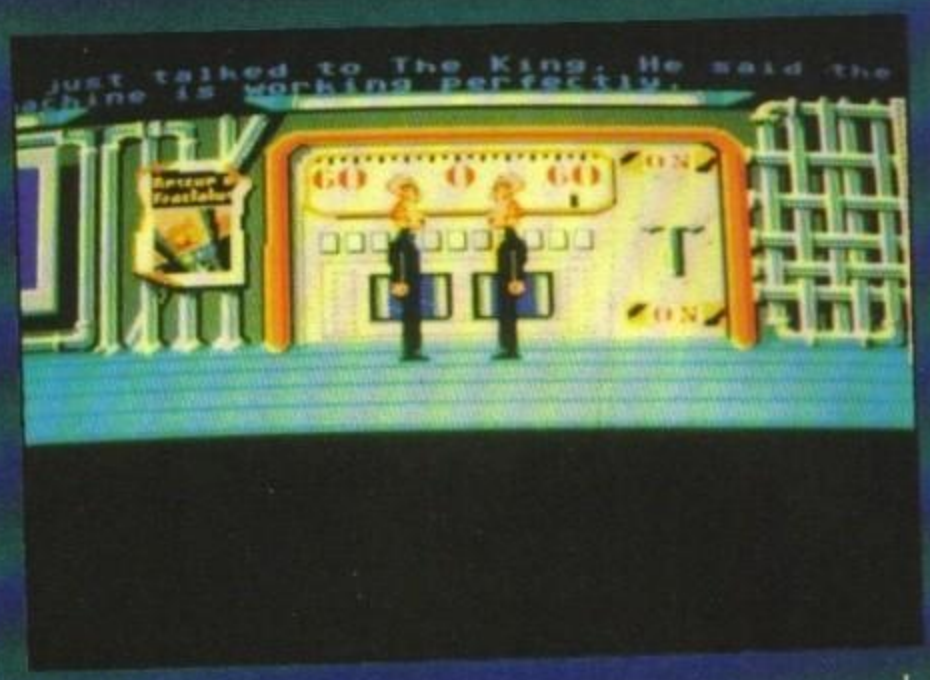
http://www.oldgamesitalia.net/

ZAK MCKRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS

Lucasfilm - per Amiga

E' uscito solo da pochi mesi ma è già entrato con pieno merito nell'Olimpo dei videogiochi. Ha esaltato i nostri amici a 8 bit che per lungo tempo ci hanno rinfacciato questo punto di vantaggio ma finalmente eccolo anche per Amiga. Zlorfik!

La Lucasfilm si è sempre distinta per i suoi prodotti, pochi ma tutti di ottimo livello, per la ricerca di soluzioni stilistiche e trovate estremamente originali (l'abbiamo vista in sperimentazioni sui frattali con Rescue on Fractalus e Eidolon) ma questa volta si è davvero superata.
Lo schema di gioco è infatti tipico di quella serie di avventure dinamiche come i precedenti Maniac Mansion (di cui questo sarebbe la continuazione) e Labyrinth, ma l'impostazione cinematografica che trascina letteralmente all'interno dell'incredibile vicenda e l'umorismo alla Douglas Adams con cui è trattata lo rendono sicuramente un gioco molto particolare, a cominciare proprio dalla trama.
Immaginate di essere un reporter che conduce una tranquilla (e squallida) vita scrivendo per un (laido) foglio di provincia, con l'irraggiungibile sogno di vincere, un giorno, il Pulitzer. Un sogno premonitore fatto di ragazze, alieni, maschere alla Groucho Marx mette però sull'avviso che qualcosa di sinistro sta per accadere. Si viene presto a scoprire, infatti, che un complotto segreto di una razza aliena sta cercando di impadronirsi del mondo intero (questo è già abbastanza strano) tramite un macchinario che, collegato alle linee telefoniche, porterà alla totale demenza ogni essere umano (questo è molto strano). L'unica possibilità di salvare il mondo intero è di ricostruire il dispositivo Skolariano, i cui pezzi sono sparsi un po' ovunque, in una ricerca che porterà Zak ed i suoi amici fino su Marte. Si, ho detto "suoi amici" infatti, come in Maniac Mansion, ad un certo punto del gioco si arriva a controllare quattro personaggi, oltre ad un non precisato numero di animali (sempre più demenziale), tra cui sue casalinghe che,convertito il loro pulmino in astronave sono andate in gita, guarda caso, proprio su Marte (qui si scade veramente nel ridicolo).
Definire Zac McKracken.... un'avventura dinamica smi-

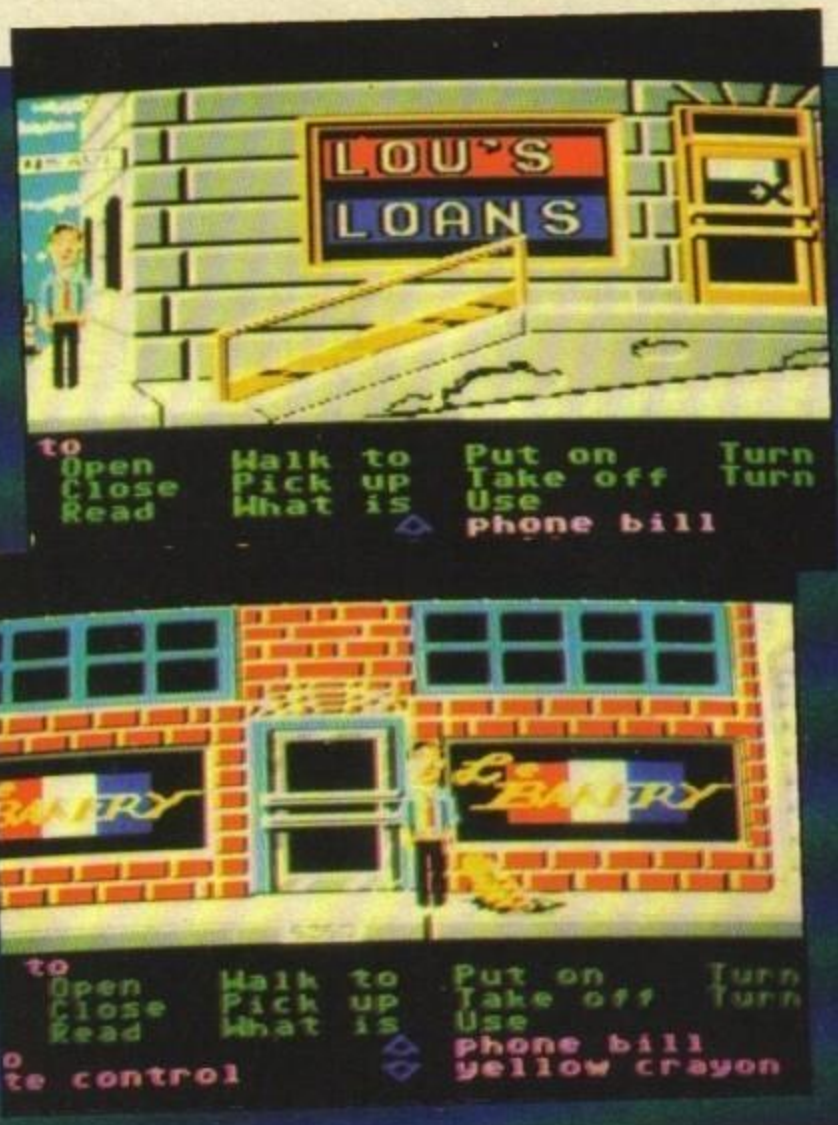


nuisce le sue reali capacità. Non si tratta semplicemente del trasporto di un oggetto da una stanza all'altra, ma i suoi problemi molto più articolati ed il tipo di controllo lo rendono molto più vicino ad un'avventura nel senso classico del termine. La differenza è che qui il testo è quasi assente, l'azione è puramente grafica, coadiuvata da un certo numero di verbi con cui comporre delle frasi, e rende l'interazione con il mondo di Zak molto intuitiva e semplice da gestire, cosa che piacerà moltissimo a tutte quelle persone incapaci di sudare per ore su una tastiera alla ricerca della giusta parola per aprire una porta. Interfaccia utente resa ancora più pratica dal mouse che elimina anche quei problemi che si potevano avere da un controllo joystick sul Commodore 64.
Perfettamente equilibrata è anche la difficolta, la quantità di oggetti e di possibili azioni sono tali da evitare quei fastidiosissimi stalli fonte di guai e frustrazioni per tanti avventurieri. Anche i puzzle, non sono casuali ma irreprensibili nella logica assurda che caratterizza ZMKATAM, pieno di coincidenze, collegamenti e riferimenti che vi porteranno a tentare le azioni più ridicole (di solito anche quelle più corrette) per arrivare alla soluzione. Piacevole anche la possibilità di percorrere strade diverse per arrivare alla soluzione, per cui, anche risolvendo il gioco siete ben lungi dall'averlo visto tutto. Questo non tanto per la sua vastità (anche il risolverlo con

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

la soluzione davanti vi porterebbe via un discreto numero di ore) che non mancherà di tenervi occupati per settimane, ma per l'estrema cura portata anche ai più piccoli, esilaranti, particolari. Sondare il gioco è un vero piacere, ad ogni passo ci attendere qualche stramberia e si arriva a proseguire con impazienza nel gioco solo per il gusto di scoprire che cosa succederà adesso...
Un'ultima fondamentale raccomandazione per riuscire ad arrivare in fondo al gioco; ricordatevi di mangiare qualche volta e di andare a letto almeno un paio d'ore a notte, non fate come me.
Ah, dimenticavo! SEE YA!



Amiga

Zac McKracken è quello che definisco un gioco ideale per 8 bit. Quello che conta infatti non sono tanto grafica e sonoro eccezionali ma lo spirito del gioco. Si parla tanto (a volte a sproposito) di interattività, ma vi garantisco che qui vi sentirete veramente protagonisti di una vicenda divertentissima i cui assurdi e apparentemente assurdi puzzle andranno alla fine a posto con una precisione degna di un meccanismo svizzero. A parte questo la conversione è veramente ottima. I programmatori hanno infatti toccato il meno possibile l'esilarante corso della vicenda sgrossando però molti lati che nella versione per C64, con la sua grafica un po' a blocchi, il sonoro non proprio eccezionale ed i continui caricamenti da disco, erano ancora un po' grezzi. La grafica dell'Amiga è ovviamente su un altro livello, e, al solito, stupendamente disegnata e fluidamente animata. E' evidente non solo la cura portata al generico miglioramento grafico, ma soprattutto a quella serie di particolari quali l'espressione di Zak che aggiunge humour al già simpatico personaggio, o i vari poster dei giochi Lucasfilm sparsi per tutti gli scenari — non si tratta quindi di una conversione rapida e approssimativa come spesso capita di vederne. Unico neo è forse il sonoro: la musica della presentazione non sfrutta assolutamente le note capacità della macchina Commodore, essendo quasi identica a quella della versione C64. A riscattare questa mancanza ci sono comunque gli ottimi effetti sonori, di lodevole realismo. Resta comunque una conclusione che non dovrebbe lasciare dubbi: su Amiga, C64 o ZX81, Zak McKracken And The Alien Mindbenders è un'esperienza di gioco che nessuno dovrebbe lasciarsi sfuggire.

GLOBALE: 96%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KONIX

NAVIGATOR

L. 39.000

BREAK THROUGH THE PERFORMANCE BARRIER

Non è stato per caso che i Konix sono diventati i joystick numero uno in Europa. Grazie al rivoluzionario design anatomico, hanno conquistato il mercato in un attimo.

Troverai la formula KONIX applicata a tutti i nostri joystick: PREDATOR, MEGABLASTER e il popolarissimo SPEEDKING.

Rompi tutti i limiti di velocità con Konix.

Con la sua precisione indistruttibile e presa ergonomica, Navigator vuol dire **"CONTROLLO TOTALE".** Studiato per adattarsi naturalmente alla tua mano, ti farà dimenticare di esserci e ti permetterà performance di velocità mai viste fino ad oggi.

konix

LEADER
DISTRIBUZIONE

Via Mazzini, 15
21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM TIPS & TRICKS

La guida esclusiva di TGM ad un perfetto stile di gioco.

R-TYPE

■ Quando raccogliete bonus per il pod, fermatevi quando avete i laser riflettenti, dal momento che non solo coprono la maggior parte dell'area di gioco, ma generalmente passano attraverso le schiere aliene come un coltello caldo nel burro.

■ Usate il pod nella maniera più offensiva possibile. Scontrateci gli alieni, assorbiteci i proiettili e generalmente usatelo al massimo delle sue potenzialità — potreste non averne la possibilità nei livelli successivi. Prestate particolare attenzione ai megalaser degli alieni madre, perché l'R-Type non è poi così terribilmente potente!

Livello 1

Ammettendo che stiate particolarmente indietro, vi rilassiate ed agganciate sul pod sia il laser a tre direzioni che i laser riflettenti, questo livello dovrebbe essere semplicissimo. Dovete semplicemente stare attenti ai cattivi fatti come i personaggi di Alien che appaiono da dietro ed i grossi mobil-suit armati di fucile. Il mostro di fine livello è semplice se avete un pod ben armato — dovete semplicemente spararglielo nello stomaco e continuare a sparare.

Per quanto riguarda i cannoni rotanti quello che dovete fare è di gettarvi fra di essi non appena possibile, e mirare a quello blu.

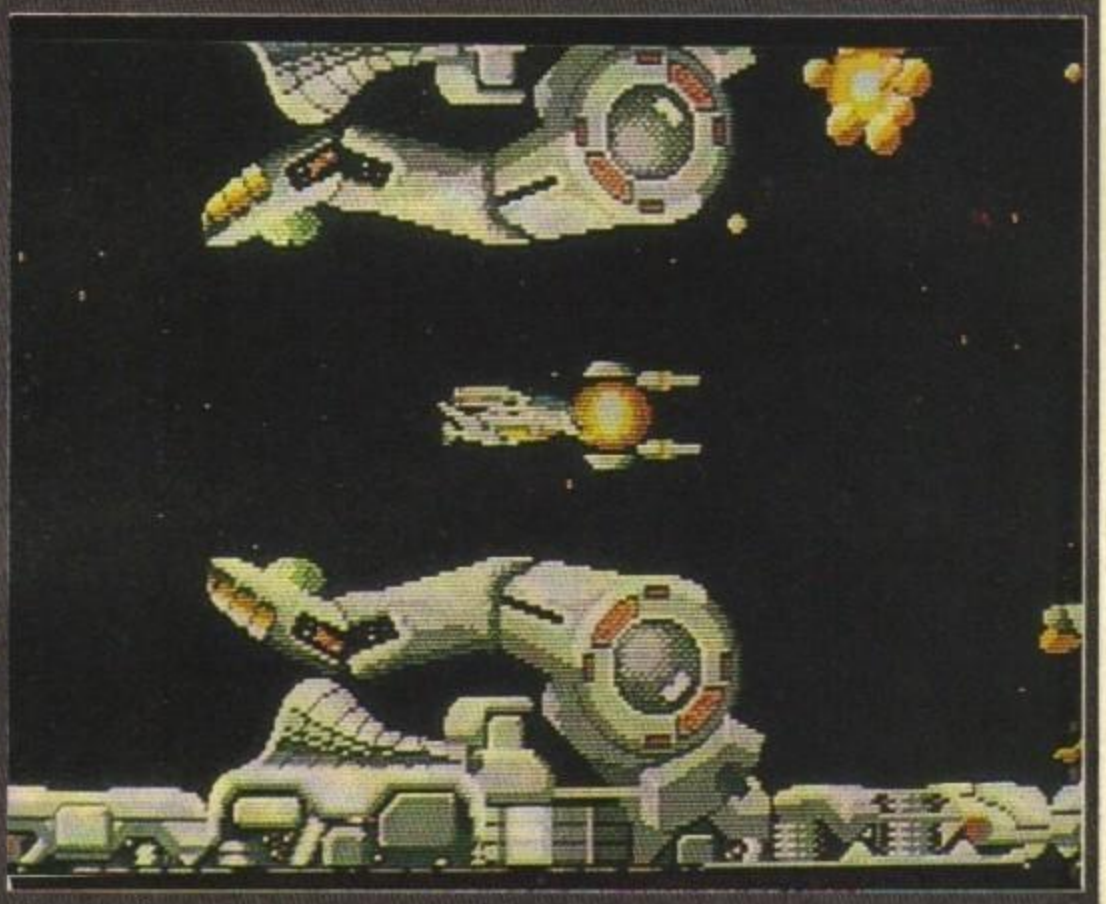
Livello 2

La cosa peggiore di questo livello sono sicuramente gli occhi verdi che vi volano incontro tutti insieme circa a metà sezione. Per eliminarli, conviene tenere il pod attaccato alla nave ed usare i laser riflettenti.

La posizione migliore da tenere con il mostro supertentacolato da cui escono i vermi è nell'angolo in alto a sinistra dello schermo oppure molto in basso, quasi a contatto con l'occhio. In tutti i casi dovreste blastarlo con i laser diagonali.

Livello 3

Questo è il il vello dell'infame Mega-astronave. Il metodo corretto di affrontarla è il seguente: muovetevi subito in alto per blastare i cannoncini con il vostro R-Type, poi scendete per eliminare il cannone multiplo di poppa (sempre con l'R-Type) e lanciate il pod sotto l'astronave continuando a sparare. Non appena l'astronave si rialza infilatevi sotto di essa e riagganciate il pod, e distruggete con il cannone Balkan tutto quello che trovate. State vicinissimi al terreno e continuate ad avanzare anche quando la nave comincia a precipitare, spostando nel frattempo il pod prima davanti e poi agganciandolo dietro alla nave quando raggiungete la sua punta. Cominciate a risalire distruggendo i cannoni dietro di voi, ed una volta arrivati in cima lanciate il pod all'indietro per distruggere i cannoni sopra al reattore principale. Indietreggiate riagganciando il pod davanti, e scendete davanti al reattore. State un po' arretrati perché questo si sposta all'esterno, e quando è completamente estroflesso sparate con tutto quello che avete. Fine livello.



AFTERBURNER

■ Continuate a fare delle giravolte di 360 gradi per evitare tutto quel che vi viene incontro. E state attenti ai missili che appaiono da dietro!

■ Nei canyon tutto quel che dovete fare è muovere con dei piccoli tocchi il joystick a sinistra e a destra: movimenti più ampi si tradurranno in vere catastrofi.

MENACE

Mentre giocate costringete un amico a battere sulla tastiera X3ITURBONUTTERBASTARD e vi ritroverete con un carico completo di armi e di punti-scudo. Potete ripetere questo trucco tutte le volte che volete per ricostituire il vostro arsenale.

THUNDERBLADE (ST)

Scrivete CRASH sullo schermo dei titoli. Da questo punto in poi premendo il tasto Undo passerete direttamente al livello successivo.

VETERAN (ST)

Questo è facile: premendo HELP passate al livello successivo. Bastava saperlo...

STARGLIDER 2

(Amiga/ST)

Non appena partite fermate

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

completamente l'ICARUS, selezionate i mirini mobili e mettete il gioco in pausa. Ora scrivete WERE ON A MISSION FROM GOD (spazi compresi) e premete 1. Se avete fatto tutto correttamente vedrete scomparire i display del carburante, degli scudi e del laser e vi ritroverete con scudi, laser e carburante infiniti. Se ora premete K ottenete anche una serie completa di bombe, missili, un lanciatore di cubi di energia e persino la bomba neutronica!

THE KING OF CHICAGO

Silenzio, il film sta per iniziare, forse Pinky Callahan diventerà il Re di Chicago... dipende solo da voi.

■ Tanto per cominciare cercate di non uccidere il vostro boss, l'"Old Man", come viene definito nel gioco. Non fareste nient'altro che passare dalla parte del torto e, a metà partita, vi trovereste uccisi da Ben o da uno dei due scagnozzi. Del resto gli screen d'intermezzo vi mettono già sulla strada: uno vi ammonisce dicendovi che "Un vecchio uomo morto non è un buon esempio per i ragazzi", e l'altro vi insegna che "Un vecchio gangster non muore mai, una volta o l'altra si ritira".

Detto questo, cercate di incontrarvi con il "vecchio" e siate decisi a prendere il suo posto: non siate troppo ambiziosi, solo decisi. Lui opterà poi per lasciarvi il posto e deciderà di andarsi a fare una bella vacanza.

Una volta che siete riusciti a impossessarvi del trono, dovrete affrontare vari pericoli. Uno di questi è la cara Lola. Siate sicuri, decisi e teneri con lei. Accontentatela sempre, altrimenti si metterà contro di voi amoreggiando col vostro nemico: Tony Santucci (un italiano non poteva mancare!). Cercate poi di andarla a trovare almeno una volta ogni due mesi... massimo tre.

Affrontato, e risolto, il pericolo "rosa", prestate attenzione al pericolo "nero": Tony Santucci. Il boss del sud, del Centro (il Loop) e dell'Ovest di Chicago vi darà la caccia e all'improvviso vi ritroverete Guido o Jake seduti dietro la vostra scrivania pronti a farvi fuori. Mano al mouse, quindi, e mirate bene.

A proposito di mouse. Nel corso della vostra conquista, vi troverete ad affrontare raid e massacri vari.

■ Ecco le regole:

1) Se decidete di lanciare la bomba, aspettate di vedere appena il muso dell'auto, premete il tasto del mouse per meno di un secondo e lasciatelo andare. Solo così riuscirete a far centro.

2) Se sbagliate a tirare la bomba, Bull vi dirà che potete ritentare ma questa volta sarete sotto tiro. Non ritentate mai, altrimenti un altro errore vi costerà la vita (e il gioco).

3) Se optate per la mitragliatrice, preparatevi a sparare ai bersagli giusti: gli uomini dietro le finestre e quelli sulla strada. NON UCCIDETE LE DONNE, altrimenti vi ritroverete sulla sedia elettrica, e cercate di non far ammazzare i vostri uomini.

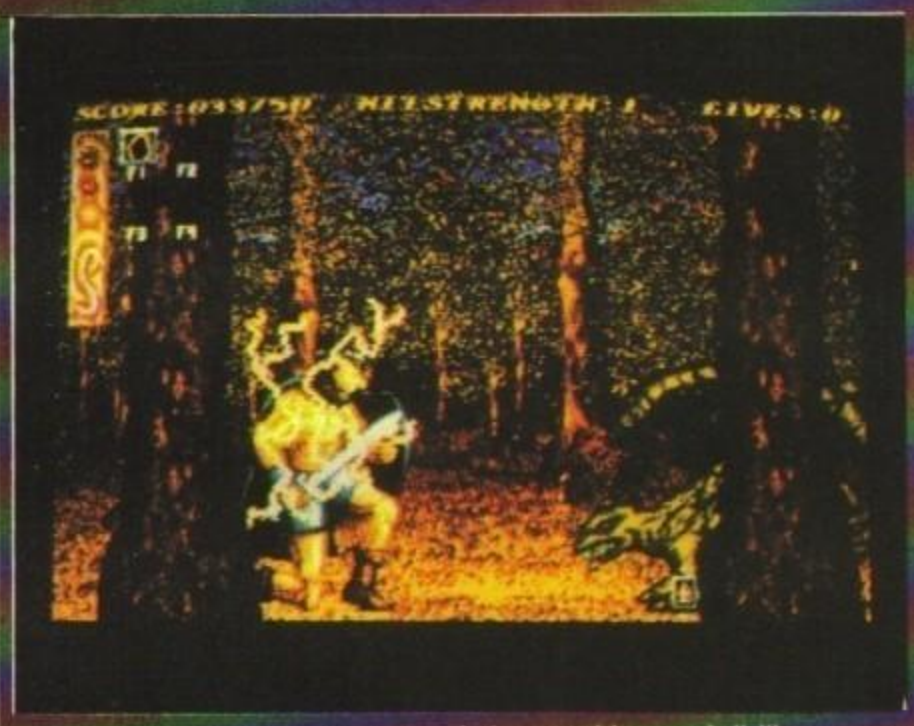
4) Se dovete affrontare un raid in albergo, sparate sulla maniglia della porta.

5) Quando dovete uccidere qualcuno, puntate sul corpo e sparate decisi.

■ Per conquistare Chicago avete bisogno di Ben. Lui vi darà qualche buon consiglio per andare avanti. Tenete però presente che Ben tende sempre ad aspettare e, spesso, vi conviene agire.

Nel caso di Alderman Burke (il politico), cercate di farvelo amico: riuscirete così a prendere l'Ovest di Chicago e, più tardi, il centro (il Loop), sempre che vi siate dimostrati decisi nella vostra strada.

Un altro elemento importante



da considerare è il libro paga che una volta al mese vi appare sulla scrivania. Cercate di pagare bene Ben (altrimenti vi ucciderà per prendere il vostro posto), di avere sempre almeno dieci uomini, e di avere i profitti alti. Per aumentare i profitti dovrete sostituire nelle prime tre voci in alto, la parola MORE (di più) alla parola SAME. Attenti però a non esagerare.

Detto questo, non vi resta che agire sempre con la testa, e non con la canna della pistola, vi ritroverete presto (nel giro di un'ora) ad essere il capo di Chicago... ma non aspettate troppo, ricordate che il 1934 segna la fine del crimine organizzato, e la vostra avventura comincia nel 1931: vi accorgerete presto che tre anni non sono molti. Auguri!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE SWORD OF SODAN

■ ALLE MURA DEL CASTELLO
Usate la spada contro le guardie e allontanatevi quando vi puntano addosso la lancia.

■ IL PONTE LEVATOIO
State attenti alle lance che arrivano da sotto. Uccidete la guardia utilizzando lo Zapper che avete trovato nello schermo precedente.

■ LA CITTA'
Saltate i barili spingendo il joystick nella diagonale alta destra. Uccidete le guardie con colpi di spada dritti (pulsante premuto e joystick a destra). Per uccidere il gigante dovete tenere premuto il tasto di fuoco e muovere il joystick nella diagonale alta destra. Quando arrivano i barili basta lasciare il pulsante per far saltare il vostro eroe e tornare poi a premerlo immediatamente dopo il salto per continuare a tagliare il gigante.

■ LA FORESTA
Utilizzate i copi dritti di spada (joystick a destra e fuoco premuto) per uccidere i goblin. Utilizzate i colpi bassi per uccidere i draghi.

■ IL CIMITERO
Gli zombi sono molto deboli. Un colpo solo li uccide. Attenti però alle pietre rotolanti perché portano via molta energia.

■ IL FOYER DEL CASTELLO
Appena arrivate sotto la prima torcia appesa al muro saltate col joystick in diagonale in alto a destra per evitare la trappola. Utilizzate uno schermo magico per sconfiggere il mago.

■ LE SCALE
Poiché avrete senz'altro avanzato del tempo con lo schermo magico e ve lo ritroverete quindi addosso, proseguite il cammino senza badare agli uccellacci, li uccciderete dopo, e sconfiggete l'altro mago. Poi uccidete gli uccelli e uscite.

■ NEL PASSAGGIO SOTTERRANEO
Saltate sulle lingue di fuoco, evitate i muri che scendono e le lance che salgono. In questo quadro non si utilizza mai la spada, eccetto alla fine. Saltate sulle pietre del fiume infuocato per arrivare all'altra sponda, ed evitate le gocce corrosive. Per uscire dovete colpire per tre volte il dente del drago. Si aprirà una porta segreta.

■ NELLE CATACOMBE
Uccidete i quattro uccellacci e poi vi ritroverete davanti a un mostro rotante che non si può sconfiggere. Utilizzate uno schermo protettivo e oltrepassate il mostro. Vi ritroverete a cavallo di Kint. L'animale è debole e ha fame. Tornate indietro e fate combaciare il becco di kint con il mostro rotante. L'animale se lo divorerà tutto e diventerà così tanto forte da poter saltare. Questo vi sarà molto utile perché proseguendo il cammino vi ritroverete bloccati in una vasca che si riempirà d'acqua. Quando l'acqua vi arriva al collo cominciate a saltare per poter respirare fino a quando l'acqua non si sarà abbassata. Proseguite distruggendo con la spada i dischi infuocati.

■ NEL FOYER DELLA TORRE
Utilizzate uno schermo magico per affrontare il mago. Prima di arrivare alle scale, saltate verso destra per evitare la trappola.

■ LA TORRE DI CRAGGAMMORE
Poiché vi ritroverete ancora con lo schermo magico, approfittatene per sconfiggere i draghi di pietra colpendoli alle braccia, perché è da lì che sparano. Ne dovrete sconfiggere due.
A questo punto vi apparirà il cattivissimo Zoras. Usate tutte le pozioni Zapper che avete ma NON QUELLE SCUDO. Quando Zoras si prepara a lanciarvi l'incantesimo infuocato, saltate verso di lui e colpitelo. L'incantesimo ha effetto solo quando è lanciato e quindi anche se toccate le sfere di fuoco mentre le sta lanciando non vi succederà nulla.
Superata questa prova, Zoras vi lancerà contro dei proiettili giganti (come quelli lanciati dai draghi all'inizio dello schermo) è in questo momento che dovete utilizzare lo schermo protettivo e colpire Zoras quante più volte potete. E' un osso veramente duro, anzi, durissimo!

■ Terminata la battaglia con Zoras, inserite pure il quarto disco nel drive e godetevi gli applausi della popolazione esultante.
Buona fortuna!

ZAK MCKRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS (Pt 1)

Un gioco come ZMKATAM deve essere gustato pian piano in tutte le sue possibilità, come dice il mio collega zzappiano. Così anche questa ha l'intenzione di essere solo una guida del giocatore disperato senza via d'uscita — tutti gli altri si diano il tempo e la possibilità di sbagliare, perché seguendola passo passo (a parte il fatto che non esiste un'unica soluzione) ve ne perdereste tutti i divertentissimi particolari e molte, molte risate. Premettiamo anzitutto che grandissima importanza ha il sogno di Zak nella presentazione — molti segreti del gioco si svelano proprio qui.

SAN FRANCISCO
Appena svegliati ripulite il vostro appartamento. Strappate un pezzo di carta da parati (TORN WALLPAPER) e con questa prendete il pezzo di plastica sotto la scrivania che si rivelerà poi essere una carta di credito (CREDIT CARD). Prendete poi nei vari cassetti la bolletta del telefono (PHONE BILL), lo strumento musicale (KAZOO), il pesce nella sfera (SUSHI IN FISH BOWL).
Passate nell'altra camera, qui c'è un televisore che potrà darvi utili indicazioni. Cercate quindi il telecomando che si trova naturalmente sotto il cuscino del divano. Come, non si accende ancora? E' naturale, non è inserita la spina opportunamente occultata dietro un'altro cuscino della caotica casa di Zak. Si viene così a conoscenza che una certa Annie Larris (la ragazza del sogno) sta cercando dei Manufatti (ARTIFACT) da depositare in una cassetta nella 14th Avenue, mentre una coppia di casalinghe in seguito ad indicazioni ricevute in un sogno ha trasformato il loro pulmino in un'astronave spaziale e con quella è andata su Marte in attesa di ulteriori istruzioni. Come se queste normalissime notizie non bastassero si viene a sapere, (tramite un' intermezzo di taglio prettamente cinematografico)che un malvagio popolo di alieni sta tentando, inviando un'apposita frequenza sulle linee telefoniche di tutto il mondo, di instupidire l'umanità intera, bisogna assolutamente fermarli! Ma passiamo oltre, aprite il frigo e prendete un uovo (tutte le laute riserve gastronomiche di Zak), aprite il mobiletto del lavandino e prendete il pastello giallo (YELLOW CRAYON), vero fulcro di tutto il gioco. Ora potete finalmente disegnare una mappa del vostro sogno... come? Lo scoprirete sul prossimo numero, naturalmente!

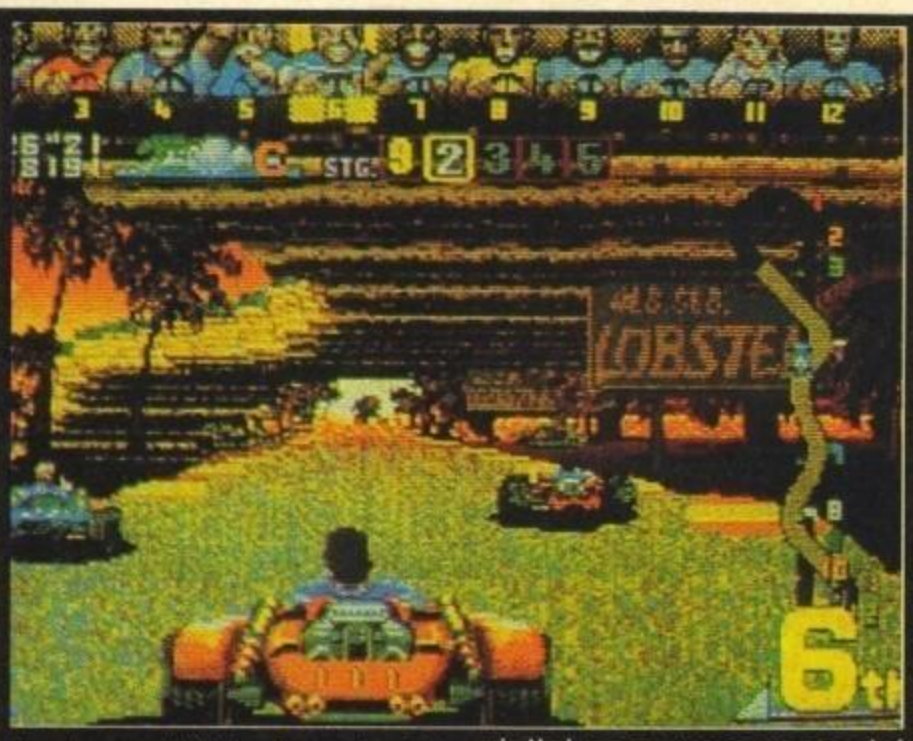
P.S. CONTINUATE A MANDARE TRUCCHI!!!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COSA ACCADE IN SALA GIOCHI?

***Questo mese Robin Hogg viaggia sin nel cuore di Manchester per ingozzare di monetine** Power Drift **ed** Ordyne**, mentre il nostro Fabio Rossi si limita a visitare il bar di una stazione di metrò per recensire in anteprima quasi assoluta il primo coin op basato su** Superman.*



POWER DRIFT

Sega

Ecco finalmente il seguito ufficiale di Out Run! Dopo il breve e sconvolgente successo delle sue macchine "aeree" Thunderblade ed Afterburner, il nuovo coin op della Sega vi rimette nel fido sedile in cuoio di una auto. Questa volta non ci sono tutti i comfort di una corsa in Ferrari, dal momento che il veicolo in questione altro non e che una dune buggy che promette un sacco di scossoni e sobbalzi.

Si comincia su di uno schermo di introduzione nel quale è possibile selezionare il personaggio che sarà alla guida del nostro mezzo digitale (e fra le possibilità c'è anche la ragazza che ci stava al fianco in Out Run), dopodiché ci si sposta sulla linea di partenza fra il rombo dei motori.

Quando viene dato il via tornano alla mente dei ricordi nostalgici di Out Run, ma Power Drift è qualcosa di molto meno raffinato: i fuoristrada si scontrano uno con l'altro, saltano e rimbalzano e proseguono la corsa persino fuori dal tracciato previsto, tagliando la strada fra alberi, cartelli ed altri ostacoli. Questi maggiolini sono veramente dei duri, e solo un'azione di vera e propria guerriglia stradale riuscirà a danneggiare irreparabilmente uno di essi.

L'influenza di Out Run gioca una parte preponderante in questo gioco tecnicamente poco originale, anche se Power Drift è decisamente migliore del suo predecessore non solo in termini di presentazione ma anche di varietà con ben 25 piste sulle quali impegnarsi.

Quelli fra voi che si sono già fatti le ossa su Out Run troveranno le prime piste un gioco da ragazzi, ma col procedere del gioco l'abilità richiesta al giocatore aumenta sino al raggiungere livelli veramente incredibili. Con altri undici piloti ugualmente veloci ed alcuni tratti di pista che farebbero impallidire una montagna russa, finire il gioco diventa un'impresa degna dei migliori.

Come al solito, Power Drift ha tutti quegli effetti speciali tipici dei giochi Sega, non ultimo dei quali lo scrolling della grafica stratificata che vi corre incontro ad una velocità fenomenale. Ci sono talmente tanti dettagli nel paesaggio che è quasi un peccato dover pigiare sull'acceleratore a quel modo, rendendo il panorama confuso per la velocità.

Non riesco ad immaginarmi Power Drift come un super successo, specialmente a causa del prezzo esorbitante delle sue versioni cabinate, tuttavia devo riconoscere che dovrebbe affascinare ben più di un giocatore,, se mai saremo sufficientemente fortunati da trovare questo gioco nella sala giochi sotto casa.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ordyne

Namco

In seguito ai recenti sviluppi nei rapporti fra Atari e Namco, sarà sempre più facile trovare dei giochi prodotti da questa partnership tanto esplosiva. Ordyne è uno dei primi, ed anche se non vincerà mai un qualche oscar per l'originalità, dimostra ancora una volta l'abilità tecnica dei progettisti della Namco.
La vostra beneamata fanciulla è stata rapita da una banda ti mostriciattoli estremamente maligni e trascinata a qualche milione di miglia da voi. Balzando su di una moto aerea, correte a salvarla distruggendo nel frattempo una marea e mezza di alieni di tutti i tipi.
L'eroe della situazione (ed un suo amico se si gioca in doppio) galleggia per una infinità di scenari a scorrimento orizzontale sparando missili e sganciando bombe sui soliti nemici che cercano di sbarrargli la strada. State attenti al mulinello mortale, il labirinto di rocce rotanti, l'incrociatore tratto da Darius, la nave madre aliena che sembra venire da R-Type e persino alla Ruota della Fortuna - questo gran misto di elementi rende Ordyne un titolo parecchio bizzarro.
Per complicare ulteriormente questo dis-ordyne, dei negozi (adeguatamente travestiti da warp iperspaziali con la scritta "come in" dipinta sopra) se ne svolazzano qua e là pieni di oggetti extra da acquistare, acceleratori e mega armi spaccatutto che si rivelano indispensabili quasi da subito.
Ordyne potrà forse non essere uno dei migliori titoli Namco, ma ci sono abbastanza cose da tenervi interessati per un bel pezzo, grazie anche alla fantasiosa grafica offerta.

SUPERMAN

Taito

Era una giornata umida e caliginosa, quel venerdì milanese. Le pozzanghere stavano cominciando già a ghiacciarsi, come tutte le sere verso le sette: il buio calava sulla metropoli, ed i milioni di anime cittadine lasciavano ormai le strade con passi veloci o rinchiuse nelle loro auto puzzolenti.
Il numero di Games Machine doveva essere quasi in stampa, e potevo finalmente rilassarmi: l'entrata del metrò mi invitava ipnotica a scendere nelle viscere mefitiche della megalopoli, come un cobra osserva la sua preda, pronto a colpire. Mi guardai attorno, solo per osservare la nebbia allungare i suoi gelidi tentacoli verso di me, e decisi di scendere. Qualsiasi rischio era preferibile alla città inquietante...
Pochi gradini più in basso, l'urlo primordiale dei treni in frenata riempiva l'aria tiepida di echi stridenti; migliaia di cittadini fagocitati ogni minuto da quei vermi di metallo...
La porta di un bar sotterraneo mi apparve come un pietoso miraggio, e mi avviai verso di essa lottando contro le orde che mi travolgevano come un fiume impetuoso, decise a tornare al più presto nelle loro tane piene di televisioni e crisi familiari. Allungai una mano disperata verso la maniglia... e senza rendermene conto mi risvegliai seduto ad un tavolino in un angolo, con una tazza di cioccolata fumante nelle mani ancora mezze insensibili per il freddo.
Scuotendomi dal torpore del naufrago, mi costrinsi ad osservare il luogo e la gente in mezzo alla quale mi trovavo: tutto quello che incontravo erano sguardi acquosi e visi di relitti umani, immersi in una musica che avevo già sentito da qualche altra parte... Ne cercai la fonte prima con lo sguardo e poi trascinandomi pesantemente nel retro del bar, dove un ragazzo in jeans stava lottando con un coin op.

Raggiunsi il monitor proprio in tempo per specchiarmi nello schermo nero delle pause fra un livello e l'altro: i miei occhiali tondi incornicia-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

vano lo sguardo spento tipico di chi è reduce da una rivista mensile scritta in una settimana, ed i lineamenti tormentati rivelavano tutta la mia stanchezza. Stetti ad osservarmi instupidito per quelli che mi parevano interi minuti, mentre cercavo di ricordarmi il viso che avevo prima di diventare un giornalista specializzato. I capelli pettinati, l'occhio vivo, il fisico ben bilanciato, la calzamaglia blu... all'improvviso mi resi conto di stare osservando niente meno che Superman, l'uomo d'acciaio, nella sua incarnazione digitale da coin op! La tazza di cioccolata cadde a terra schizzando gocce di nera disperazione sulle gambe degli avventori: muovendomi come in un sogno telefonai in Redazione, per far fermare le macchine...

Questa pessima introduzione ben si addice al coin op col personaggio più potente dell'Universo: Superman presenta infatti una struttura assolutamente monotona e scontata, proprio come la prosa di FR.
Il gioco si divide in livelli composti da tre fasi; la prima si svolge a livello del terreno, e vede Superman volare o camminare orizzontalmente lungo un paesaggio cittadino nel quale compaiono dal nulla dozzine di strani alieni. Il compito del kriptoniano è ovviamente di rimandarli da dove sono venuti, e per far questo utilizza pugni o calci, aiutandosi ogni tanto col lancio di pesanti oggetti quali cabine telefoniche, casse e persino una costosissima Ferrari Testarossa.
Una volta eliminati tutti i nemici (che fanno diminuire l'energia a nostra disposizione sia colpendoci con le loro strane armi che semplicemente toccandoci), il supereroe parte più veloce della luce per raggiungere una sezione a scorrimento verticale. Ancora una volta lo scopo è di eliminare gli strani alieni levitanti, eventualmente utilizzando il Superpugno di Energia che risulta tanto più potente quanto più lo lasciamo caricare, similmente al cannone R-Type.

La terza sezione è ancora a scorrimento orizzontale, ma questa volta i nemici sono soprattutto armi (missili, elicotteri, laser), che ci vengono gentilmente lanciati addosso dal programma misti a meteoriti varie. Come in tutte le altre sezioni possiamo raccogliere dei bonus luminosi distruggendo particolari nemici, ed uno di essi ci permette di attivare la nostra supervista laser, che si rivela particolarmente utile nel distruggere i grossi nemici di fine livello.
Purtroppo, il personaggio dei fumetti è stato sfruttato veramente al peggio in questo coin op: in tutto il programma le uniche cose buone si rivelano la musica (tratta dai film) e la grafica di alcuni nemici, che unisce alle grandi dimensioni a cui ormai siamo abituati anche quell'animazione che purtroppo manca agli altri sprite, Superman compreso.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

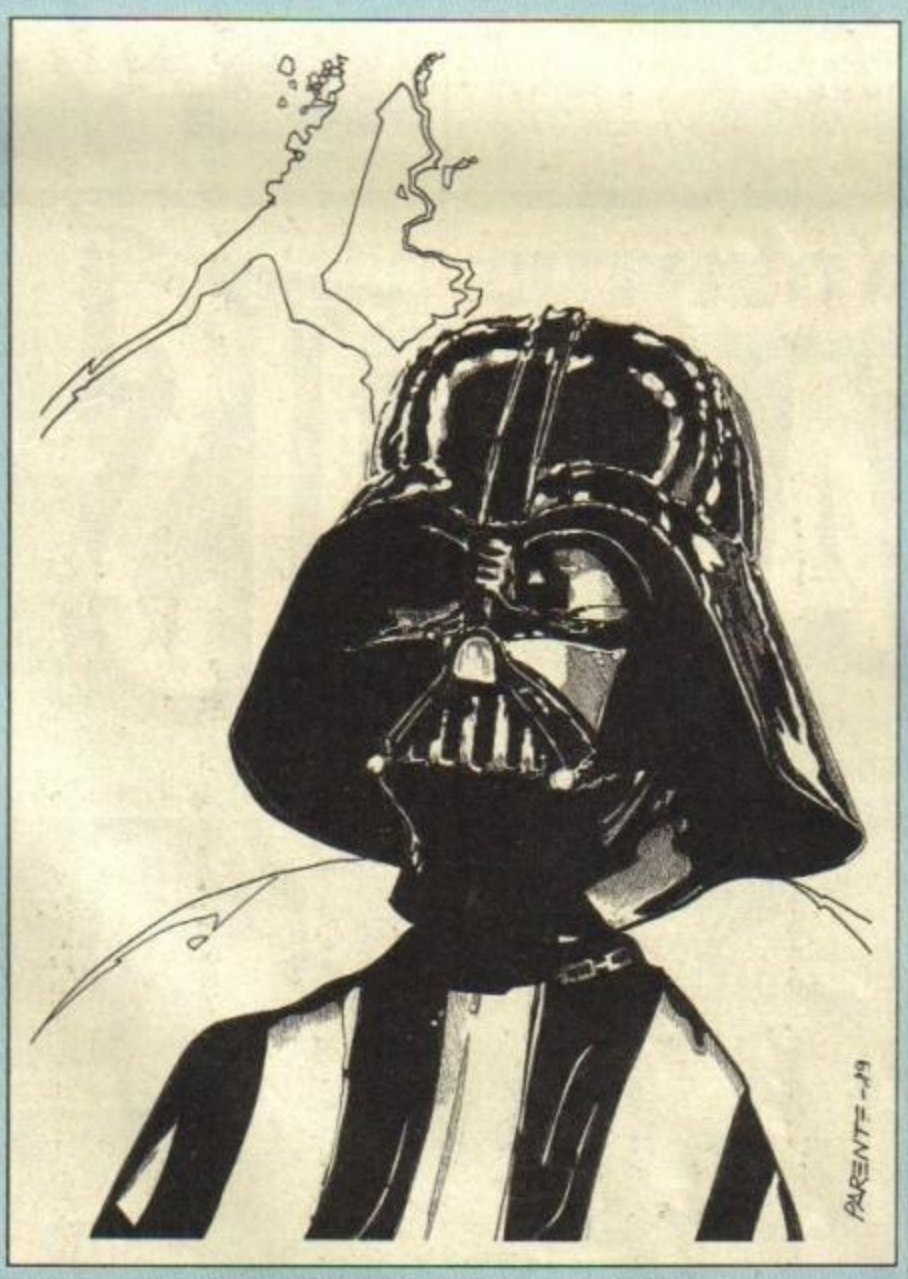
Assault on Hoth

boardgame - 2 giocatori

"Priorità 1...
Da: LORD DARTH VADER
A: GENERALE VEERS, COMANDANTE IN CAPO delle TRUPPE d'ASSALTO IMPERIALI e della TASK FORCE di LORD VADER
Messaggio: Atterri su HOTH. Disattivi al più presto lo SCHERMO ENERGETICO e distrugga tutti i Ribelli sulla sua strada. Non mi deluda comandante.
-- FINE DEL MESSAGGIO --
ALLARME! ALLARME!
C'è una FLOTTA di CACCIA STELLARI che esce dall'iperspazio, nel SETTORE 4.
Il loro bersaglio sarà certamente il Generatore Principale. Convogliate tutta l'energia allo schermo protettivo. Dobbiamo fermarli fino a quando tutte le navi da trasporto non avranno lasciato la Base.
Preparatevi ad un attacco terrestre! Iniziate l'evacuazione.
ALLARME! CODICE ROSSO! ..."
Con queste brevi e concise note si apre questo splendido scenario della WEST END GAMES ispirato al filone di GUERRE STELLARI.
Questo ottimo prodotto va ad affiancarsi alla già ampia produzione ispirata alle avventure di LUKE SKYWALKER che annovera tra l'altro il noto roleplaying STAR WARS.
Con questo gioco la W.E.G. conferma la propria onnipresenza sul mercato del BOARDGAME ad alto livello, dimostrando, dopo un glorioso passato di WARGAMES, di essere all'altezza dei propri concorrenti in ogni campo.

CONTENUTO

Lo scenario invernale di HOTH è reso in maniera in po' spartana (ma estremamente efficace) dalla mappa pieghevole suddivisa in esagoni (e macroesagoni). Questa caratteristica è comune a tutti i WARGAMES (che siano degni del nome!) e permette di identificare, con maggiore precisione, il campo di visuale di modo che, eventuali zone morte possano essere sfruttate strategicamente. Sulla mappa inoltre sono segnate le BASI dei RIBELLI e i relativi settori di rinforzo; ma la vera comodità di questo supporto sono le tabelle impresse (locazione dei colpi, coefficenti di fuoco/difesa, visuale, etc) che permettono un rapido svolgimento del gioco senza noiose consultazioni del regolamento (TRADOTTO).
Le pedine (cartonate lucide) raffiguranti le varie forze in campo sono ottimamente disegnate e il fatto di poterle inserire in supporti rigidi permette di avere una visione globale molto simile ai giochi tridimensionali. Le splendide carte (arricchite con foto tratte dai film), il set di dadi con incisa la spada JEDI e DARTH VADER completano la dotazione di A o H.



REGOLAMENTO

Personalmente ho trovato questo gioco molto valido ed assolutamente non complesso.
Il regolamento, estremamente veloce, gode di alcune innovazioni veramente valide, quali lo schema di un TURNO e le modalità di vittoria sulle quali vale la pena spendere alcune parole. I TURNI vengono risolti pescando una carta AZIONE nella quale è indicato: quali UNITA' possono muovere e/o sparare in quella fase; il verificarsi di un EVENTO.
In questo modo si evitano le normali recriminazioni sulla NON SIMULTANEITA' delle azioni (ADESSO TOCCA A ME!!) affidandosi completamente al caso. Ciò non influisce però sull'andamento del gioco, in quanto nel mazzo di carte, esiste un numero ben preciso di AZIONI per ogni unità. Non è detto quindi che pescare parecchie carte di un tipo (es: WALKER MUOVE e/o SPARA) sia necessariamente positivo, dato che così si correre il rischio di non poter, all'occorrenza, controbattere alle offensive altrui avendo esaurito il numero di ROUND a disposizione.
Le carte EVENTO invece creano quella particolare tensione dovuta alla sorpresa. Infatti consentono determinati vantaggi in grado di capovolgere l'andamento del gioco.
Come appena citato infatti non esiste un numero fisso di TURNI. Ciò evita il crearsi di quelle (noiose) situazioni di STALLO (tanto care ai giocatori di WARGAMES) nelle quali. dopo parecchi turni di attesa ci si "scanna" in maniera furibonda perché mancano pochi turni alla fine della partita. NON TEMETE.
QUI il GIOCATORE IMPERIALE tenterà di schiacciarvi sempre, ovunque ed in qualsiasi maniera!!!

CONCLUSIONI

Considerando le innovazioni sostanziali apportate bisogna convenire che la W.E.G. è sicuramente un'ottima HAUSE GAMES in grado di portare una ventata di aria nuova nel campo dei BOARDGAMES dedicati agli scontri (indipendentemente dal periodo storico). In maniera particolare ho apprezzato la possibilità degli WALKER di trasportare le unità di fanteria. Ciò comporta dal punto di vista strategico un grosso vantaggio per gli imperiali e costringe i ribelli a concentrare il fuoco su questi bestioni, nella speranza di farli saltare con il loro relativo "carico umano", prima che si siano avvicinati troppo alle basi. Mi è risultato inoltre molto gradito il sistema di combattimento basato su dadi speciali (vedi: "CONTENUTO").
E' necessario tirarne un numero identico al proprio fattore di combattimento ed ottenere un numero di simboli (DARTH per GLI IMPERIALI - la spada per I RIBELLI) uguale al fattore di difesa dell'avversario. Insomma, ASSAULT ON HOTH non vi deluderà, anzi diventerà in breve tempo uno dei vostri "classici", grazie anche alle regole particolari ispirate alla "FORZA", che regaleranno al RIBELLE istanti di gloria.

ESEMPIO DI GIOCO

(-> NARRATIVO; *REGOLAMENTO)
UNA FASE DI UN TURNO

-> SNOWSPEEDER 2 a SNOWSPEEDER 3 - RZZZ - CERCHIAMO di abbattere questo WALKER, è troppo vi-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

cino alla base - RZZZ CLICK ... - OK, SNOWSPEEDER 2. VAI, TI SEGUO RZZZ...
* Lo SS2 ha il cannoniere morto e l'SS3 è nello stesso macroesagono dello WALKER ma non adiacente, pertanto entrambi possono usare solo il loro BLASTER.
-> ATTENTI... QUI LUKE SU SNOWSPEEDER 1. Mentre voi tentate di abbatterlo con i vostri BLASTER io cercherò di arpionarlo...RZZZ...Mi raccomando non fatemi ARROSTO!!...
* AFFINCHE' i colpi degli SS2 e 3 abbiano effetto è necessario ottenere almeno 3 simboli SABER. SS1 ha il fattore di fuoco modificato a 3 a causa della perdita del cannoniere. Ottenere un colpo a segno sarà molto difficile... Difatti si ottengono 1 simbolo SABER+1 VADER ed 1 BIANCO (faccia del dado senza simboli) con li risultato di NULLA DI FATTO.
-> ZZZAP (vi ricorda qualcosa?!!!) - ACC... l'ho mancato... Provaci tu SS3...
* Lo SS3 è nello stesso macroesagono ed ha il cannoniere illeso, pertanto è un colpo a piena forza. Vengono tirati ben 5 dadi
...OK tre dadi mostrano il simbolo JEDI. COLPO A SEGNO. Vengono tirati altri 2 dadi numerati: 10. Il colpo è alle GAMBE. Consultando la tabella si nota che è il secondo che va a segno in questa locazione. Risultato: WALKER IMMOBILIZZATO.
-> ZZZAP... SKRANG... KABOOOM
WAOOH!! Centrato! Bastardo, di qui non te ne andrai...
RZZ - QUI LUKE - RZZ - OK RAGAZZI ora è il mio TURNO. D-E-V-O riuscire a farlo saltare, altrimenti potrebbe scaricare la fanteria...
* LUKE usa 2 PUNTI DI FORZA. Viene spostato il suo segnalino per indicare quanta energia gli è rimasta. Essendo adiacente, ma in un macroesagono diverso dovrebbe tirare solo 4 dadi. In realtà ne tira 6 grazie alla FORZA. L'IMPERIALE è con il fiato sospeso... il WALKER bersaglio trasporta 2 unità di fanteria pesante...

E' ANDATA. Vengono tirati ben 4 SABER. La pedina WALKER e le TRUPPE TRASPORTATE vengono rimosse dal tabellone.
-> VROOOM - CLANG - VROOM - BOOOM!!!
OK. Anche questa è fatta... speriamo che il pianeta sia stato ormai evacuato
...Non so per quanto ancora potremo resistere... CLICK.

ADEPTUS TITANICUS

Role Play 3D - Games Workshop

"La guerra è lo stato universale dell'uomo; la pace è solo un breve lasso di tempo in preparazione di nuovi scontri... razze aliene colpiscono i sistemi esterni dell'IMPERO. Le LEGIONI DEI TRADITORI confinati per millenni nelle lande desolate chiamate l'OCCHIO DEL TERRORE sono ormai sempre più forti e minacciano il loro ritorno. E in questo clima di distruzione forze delle TENEBRE preparano piani di invasione. La guerra non avrà fine finché l'UOMO non avrà fine. Ma nei suoi perigli può trovare una guida: l'IMPERATORE. Nei suoi poveri resti c'è il fato dell'umanità. Le sue mani reggono le armi e lo scudo del genere umano: i TITANI della legione ADEPTUS TITANICUS...
I TITANI sono le macchine da guerra supreme dell'IMPERO, giganti con la pelle di ADAMANTIUM. Essi dispongono dei migliori equipaggi e delle armi più potenti che i preti scienziati abbiano mai ideato... e il loro nome echeggia attraverso l'IMPERO..."

GRAN MASTER SERGYEI ORDO SINISTER, DIVISIO MORTIS

— Com'è buono Lei! — viene spontaneo dire leggendo queste poche, ma ispirate, righe; per chi avesse pensato che dopo Dark Future difficilmente si sarebbe ipotizzare un futuro peggiore ecco la riprova che si stava sbagliando. Se vivere in una società di CYBERPUNK era già angosciante, pensate cosa deve essere vivere passando da un conflitto all'altro nel nome di quella carcassa putrescente dell'IMPERATORE!!!

CONTENUTO

Per ricreare questo scontro di titani avete a disposizione ben sei model-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

li di WARLORD con una dotazione di armi assortite (dal LAS-CUTTER al MACROCANNON) in grado di soddisfare ogni vostra necessità strategica. Le miniature in plastica sono ottimamente rifinite e come potete vedere nella foto una volta dipinte daranno la sensazione di guidare realmente dei ciclopi grazie anche agli edifici inseriti che sottolineano l'aspetto macroscopico di questo gioco.
Completano la dotazione il righello dei movimenti a distanza (RANGE AND MOVEMENT RULER), i counter per gli ordini e i danni e, per finire, oltre ai classici dadi una serie di segnalini per le armi ad area e la visuale.

REGOLAMENTO

Come già detto per Dark Future ed, in generale, per tutti i 'role play 3D' della Games Workshop il manuale di regolamento (sta per essere ultimata la traduzione) appare leggermente cospicuo, anche se in realtà è possibile apprendere le cognizioni di base in pochissimo tempo.
Parecchie pagine infatti sono dedicate al BACKGROUND grazie al quale questi giochi non rimangono degli sterili scontri ma, con un minimo di fantasia, diventano dei veri e propri role play nei quali i giocatori accrescono le proprie esperienze attraverso campagne militari.
Guadagnando abilità (dall'accuratezza nei tiri alle reazioni veloci) in grado di capovolgere intere situazioni.
Analizzando nel complesso (visto il poco spazio a disposizione) il sistema di gioco troviamo che il regolamento — come per Blood Bowl — è stato diviso in due sezioni: DI BASE ed AVANZATO.
Nella prima sezione vengono analizzati tutti gli aspetti salienti dello scontro, dai movimenti agli scontri sia a fuoco che corpo-a-corpo.
Nella seconda parte, invece, vengono aggiunte piccole correzioni in grado di avvicinare il più possibile a questa utopistica realtà i meccanismi di gioco.
Oltre a nuove e terribili armi vi verrà infatti data la possibilità di costruirvi la vostra LEGIONE DI TITANI ed equipaggiarli come meglio credete, grazie ad un ottimo sistema di punteggi assegnati ad ogni singolo accessorio od arma.
Nel dettaglio la sequenza di gioco è divisa in cinque fasi, ognuna delle quali a ulteriori sottofasi in grado di dipanare il bandolo delle molteplici funzioni che dovrete eseguire in ogni turno.
Un sistema di priorità in ogni fase dettata dall'ordine assegnato al TITANO permette di risolvere in parte (come per ASSAULT ON HOTH) il problema della simultaneità delle azioni; in quanto, in base a ciò che il vostro WARLORD ha ricevuto come condizione primaria (PRIORITA' DI FUOCO -AVANZATA-CARICO-CONTROLLO DEI DANNI) il vostro mezzo agirà per primo (o con dei modificatori positivi) solo in una delle due fasi salienti (MOVIMENTO-COMBATTIMENTO).
Chiaramente vengono considerate anche le locazioni dei colpi e i diversi modificatori di fuoco dovuti al tipo di orma e al tipo di danno subito; insomma: "Tutto ciò che avreste voluto sapere sul sess... ah, no, sui TITANI!!"

CONCLUSIONE

Adeptus Titanicus nasce da un attento studio del successo di Battletech e sull'onda dell'incredibile vendita che Warhammer 40.000 (arriverà, la recensione) sta ottenendo sul mercato inglese (e, perché no?, Anche in quello italiano) ne deriva un prodotto altamente competitivo che, eliminando alcuni nei dell'ormai decennale Battletech, offre non solo un valido sostituto, ma bensì un ottimo motivo per passare a qualcosa di nuovo — nulla togliendo a Battletech, devo riconoscere che era soprattutto indirizzato ad un target d'età medio basso essendo soprattutto tutti.
Sono certo che alcuni di voi staranno gridando allo scandalo e, per chiarire, confesso di aver giocato parecchie volte a Battletech, ma quando ho cercato di spiegare a qualcuno il fascino di questo scontro tra robot, ho ricevuto sguardi ancora più angosciati di quando parlavo dei role play, conditi con frasi come "VAI MAZINGA!... MAGLIO ROTANTE!", etc.
Posso quindi solo aggiungere: se vi siete divertiti a massacrare i Mech nemici, vi divertirete anche a distruggere i Titani.
Se non avete provato ancora questo piacere... beh... PROVATE e non ve ne pentirete!!!

ESEMPIO DI GIOCO

SCONTRO AL 3° TURNO TRA UN DEATH BRINGER E UN ECLIPSE (-> REGOLAMENTO; * NARRATIVO)
* — PRINCEPS a MODERATI 1... voglio un rapporto sul nostro braccio sinistro... —
MODERATI 1 a PRINCEPS. L'arma è danneggiata. Consiglio di cercare un riparo finché non riesco ad eliminare il guasto.
— PRINCEPS a MODERATI 2. Dove sono finiti i nostri VOID SHIELDS?!? Siamo senza difesa! —
— MODERATI 2 a PRINCEPS. Ho bisogno di tempo. La prego di seguire il consiglio di MODERATI 1.
— PRINCEPS a ECLIPSE. L'ordine è CHARGE.
-> Viene posizionato, faccia in giù, un segnalino charge
* — MODERATI 4 a PRINCEPS. L'edificio qui di fronte potrebbe offrirci riparo... dirigiamo in quella direzione... —
--> Il DEATH BRINGER d'altro canto dichiara l'ordine PRIORITA' DI FUOCO (FIRST FIRE) nella speranza di colpirlo prima che vada in copertura. L'ECLIPSE viene mosso dalla distanza massima=a 16 cm, dopodiché viene fatto ruotare di 45° di modo che le sue armi eventualmente possano far fuoco. In questa fase (MOVIMENTO) il DEATH BRINGER non può muovere, ma aggiusta il proprio orientamento di 45° per migliorare la visuale di tiro.
* — MODERATI 1 a PRINCEPS. Provo ad azionare il puntamento. Forse...
-> Siamo nella fase di riparazione. Viene tirato un sei con il seguente risultato: arma riportata.
* — ... ci siamo: sono riuscito a sanare il guasto. — MODERATI 2. Tento di usare gli schermi... vediamo quanti scudi riesco ad alzare...
-> Vengono tirati quattro dadi, uno per ogni scudo (VOID SHIELD) abbassato. I risultati sono: 3, 3, 4, 5. Solo uno shield torna a funzionare.
* ... CRRR... ZWAMMM... Niente! SOLO UN VOID... mi spiace, PRINCEPS
-> Non vi sono altri sistemi danneggiati, quindi non è necessario il tiro per le MALFUNZIONI.
* Nel frattempo sul DEATH BRINGER — Ok. Adesso lo finiamo. Qui CHAOS PRINCEPS a CHAOS MODERATI 1 e 3: FATE FUOCO! Voglio vederlo SALTARE!!!
-> Il titano ECLIPSE è entro l'arco di tutte e tre le armi del DEATH BRINGER. Anche la distanza è entro i limiti consentiti, quindi vengono tirati i tre dadi. Il tiro di base del MICROCANNON per colpire è 3+ mentre per l'AUTOCANNON è 6+. Ne derivano due colpi a segno. Con il primo il VOID SHIELD viene nuovamente rimosso, mentre con il secondo vengono causati ulteriori danni...
* — YEAHHH! CENTRATO!! Non userai mai più il tuo LAS-CUTTER. Guarda come brucia! E' l'inizio della tua FINE...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WORKSHOP

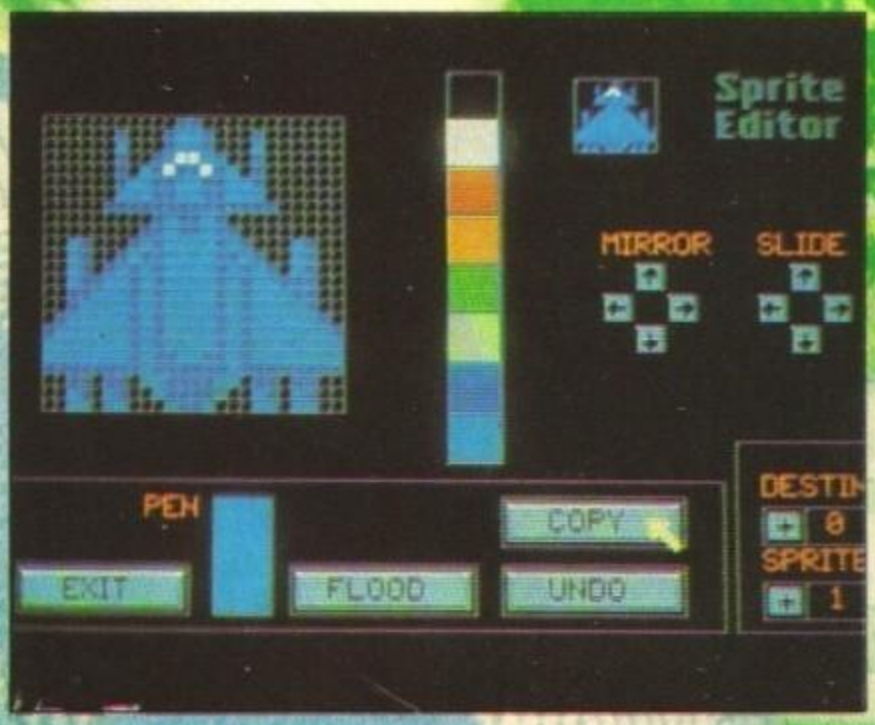
A questo punto lo schema di gioco di *Orcbowl*, almeno nelle su linee generali, non dovrebbe avere più segreti, possiamo quindi passare alla parte più concreta della sua implementazione, mantenendoci comunque in una opportuna astrazione di macchine e linguaggi.

IL CAMPO DI GIOCO

E abbastanza intuitiva la sua realizzazione tramite una matrice MA di 35x15 e deve contenere tutte le informazioni necessarie riguardo al campo. Questo infatti non è piano e tranquillo ma riproduce un vero e proprio paesaggio comprendente montagne, boschi, pianure e fiumi. Questo ha naturalmente una grossa influenza sul movimento dei personaggi, a seconda della mobilità del personaggio e dell'impedenza del terreno il giocatore si muoverà di un certo numero di caselle. Riportiamo quindi uno schema delle diverse impedenze di movimento per ogni casella della mappa e riassumiamo i punti di movimento per ogni personaggio:

SCHEMA 1

Ogni elemento della matrice dovrà contenere essenzialmente l'impedenza che assumiamo anche come elemento di riconoscimento della casella in questione, per il disegno della mappa sarà quindi sufficiente uno scan della matrice e una visualizzazione dell'elemento (albero, montagna, ecc... a seconda dell'impedenza della matrice). Per quanto riguarda i fiumi sarà sufficiente imporre un'impedenza talmente alta da non permettere il movimento anche al personaggio più mobile, mentre il ponte avrà impedenza pari a quella di una pianura quando collocato sul fiume.
Per quanto riguarda la posizione delle pedine questa potrebbe essere segnalata o sulla mappa o nella variabile caratteristica del personaggio (di cui parleremo più avanti). Nel primo modo, quando scegliamo di muovere una certa pedina si dovrebbe "scannare" tutta la mappa alla sua ricerca, mentre nel secondo quando un personaggio si sposta, per andare a verificare la collisione con altri giocatori dovrà andare a riguardarsi tutte le variabili caratteristiche. Entrambe le soluzioni (in particolare la seconda) produrrebbero spiacevoli ritardi ed attese ed è quindi conveniente, a scapito di un po' di memoria, adottarle entrambe, ma anche qui la scelta sta al programmatore.
La realizzazione pratica di una matrice in cui il singolo elemento contenga diverse informazioni diventa abbastanza complessa.
Per grandi disponibilità di memoria si potrebbe ampliare la matrice ad 3 dimensioni 35x15x2 dimensionando quindi una variabile con DIM MA(35,15,2) (consiglierei delle variabili integer, interi, più che sufficienti ai nostri scopi), avendo così due variabili per ognuna delle 525 caselle in cui memorizzare impedenza e posizioni giocatori (ricordiamo che possono essere più di uno per casella, come per i portatori di ponte o l'healer).
Per i fanatici di assembler e per i più parsimoniosi in memoria (razza in estinzione purtroppo), si potrebbe pensare di mettere direttamente in memoria la matrice utilizzando però solo un byte per locazione della mappa. Essendo infatti 4 i tipi di locazione e 19 i soggetti sullo schermo (palla compresa) si possono usare i primi due bit per le impedenze ed i restanti cinque per le posizioni.



▲ **L'utility meno indicata per chi vuole realizzare Orcbowl su Amiga: il S.E.U.C.K.**

VARIABILI CARATTERISTICHE DEL PERSONAGGIO

Sono abbastanza semplici e riguardano la posizione dei 19 oggetti (dimensionare una variabile PO(19,2) che contenga per ognuno coordinate x e y sulla mappa), la sua energia attuale EN e totale ET, punti mobilità MO, potenza in attacco PA e se è un portatore di palla PP, oltre a caratteristiche particolari come il numero di incantesimi ancora disponibili per il mago, per l'healer, ecc...

MOVIMENTO

Veniamo a quello che costituisce l'algoritmo principale. Una volta disegnata su schermo la mappa e le pedine su que-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sta il controllo passa alternativamente ai due giocatori. Il primo dovrà anzitutto scegliere il personaggio da muovere (tramite icone, cursori o tasti particolari) e il percorso che questi dovrà compiere. Numerosi sono i controlli da compiere in questa sezione:

1 – Verifica che il personaggio non esca dal campo di gioco, è abbastanza semplice che la posizione della pedina non ecceda i prescritti 35,15 (tramite la variabile PO del personaggio).

2 – Verifica se la pedina in movimento si va a sovrapporre ad un'altra della tua squadra.

3 – Verifica se il giocatore è arrivato in meta (Y>35) e se è un portatore di palla PP=1 nel qual caso avete fatto meta e il gioco viene interrotto.

4 – A proposito di sovrapposizioni di pedine si controlla se:

a – Il guastatore ha raggiunto la carabina, questa viene disabilitata.

b – Che il tuo personaggio abbia raggiunto il suo healer (energia EN a 4/3 di quella totale ET) o quello del nemico (viene distrutto).

c – Se si trova su una casella con la palla libera la raccoglie.

d – Se ti sovrapponi ad un avversario inizia il combattimento. Ci sono diversi modi per realizzarlo, si dalla semplicissima simulazione di combattimento non visualizzato in cui oltre alle caratteristiche dei bellos personaggi interviene un fattore random, veloce ma non molto bello.

Si può altresì tentare qualcosa di simile ad Archon, due sprite che si muovono su uno schermo e si attaccano con le armi a loro disposizione, considerando però il particolare terreno su cui si svolge, ad esempio in zone montuose irte di ostacoli a mobilità ridotta saranno favoriti i personaggi con armi da lancio.

Nel caso di un attacco ad un ponte il giocatore dovrà affrontare in sequenza dal personaggio più debole tutti i portatori di ponte.

5 – Per il portatore di palla bisogna togliere 0.2 punti di energia per ogni casella (abbiamo tralasciato di dire che in effetti questa non è una palla come la si intende normalmente ma un pesantissimo ovale di granito ripieno di mercurio, questo in caso vi foste anche chiesti perché non lo si può lanciare).

6 – Se il portatore si trova accanto ad un compagno gli verrà chiesto se la vuole passare.

7 – Una volta che un numero sufficiente di personaggi sarà nella stessa casella del ponte anche questo diventerà un personaggio mobile con un certo numero di punti mobilità.

8 – Ultima e più importante è la verifica dell'energia di movimento della pedina.

a – La pedina ha inizialmente il massimo dei punti energia.

b – Per ogni passo viene sottratta l'impedenza corrispondente alla casella in cui si sta muovendo.

c – Se questo dà un risultato <0 allora il movimento non è possibile, il personaggio ha raggiunto il suo limite, altrimenti torna al punto a.

d – Viene chiesto se la casella destinazione ca bene, in caso contrario si torna al punto a.

A questo punto la parte centrale del programma è fatta e come si vede ne costituisce solo uno scheletro, ampio spazio è stato lasciato a modifiche da parte vostra e si presta facilmente all'aggiunta di diversi. Restano solo da definire le condizioni "al contorno" del gioco ed altre specifiche di funzionamento, ma lo spazio è tiranno e quindi...alla prossima.

SoftMail

VENDITA PER CORRISPONDENZA DI PROGRAMMI ORIGINALI PER TUTTI I TIPI DI COMPUTERS

VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL. (031) 30.01.74

SOFT MAIL

® SoftMail è un marchio registrato da Lago snc

SoftMail è l'azienda di vendita per corrispondenza con il più vasto assortimento di programmi originali per tutti i computers. L'organizzazione professionale e la serietà del nostro servizio garantiscono la massima cura per ogni ordine. Non solo: da quest'anno i nostri clienti più fedeli possono usufruire di offerte speciali e promozioni esclusive. Prova ad effettuare un acquisto tramite il tagliando qui sotto: ti sentirai subito un cliente molto speciale! SoftMail ti riserva informazioni, consigli, anticipazioni e tutta la gentilezza che ti meriti.

Presentiamo in questa pagina alcune tra le ultime novità del catalogo SoftMail.

Ecco qualche informazione utile sul nostro servizio: è possibile effettuare ordini telefonici dopo aver effettuato un primo ordine scritto. Se desideri notizie sulla disponibilità ed i prezzi dei prodotti che non compaiono in questa lista puoi telefonare allo (031) 30.01.74 dalle 14:30 alle 18:00 dal lunedì al venerdì.

SoftMail può organizzare la consegna anche tramite corriere: interpeliaci per maggiori informazioni. Oltre alle ultime novità qui esposte, SoftMail offre l'intero catalogo delle seguenti case: Aegis, Cinemaware, EA, Firebird, Microprose, Rainbird, SSI, SSG, Sublogic.

CHIEDI L'ELENCO DEGLI ACCESSORI

LIBRI/HINTS & TIPS

Alternate city 16 bit	18.000
Bard's tale I	22.500
Bard's tale II	25.000
Bard's tale III	25.000
Black cauldron	18.000
Dungeon master	25.000
Elite	18.000
IHT: tutti i titoli	telef.
Pool of radiance	20.000
Quest for clues	39.000
Sentinel world	25.000

AMIGA

Action service	39.000
Add: Heroes...lance	49.000
Annals of Rome	59.000
Battlechess	49.000
Black cauldron	59.000
California games	25.000
Dragon's lair (1Mega, 6 disks)	75.000
Driller (tutto italiano)	59.000
Dungeon master1 Mb	59.000
Elite	45.000
Espionage	29.000
F16 Falcon	59.000
Fish	45.000
Hybris	55.000
Hotball (calcio)	49.000
International soccer	39.000
Italy 90 soccer	39.000
Legend of the sword	45.000
Munsters	39.000
Neuromancer	telef.
Operation wolf	25.000
Phantom fighter	telef.
Pioneer plague	59.000
President is missing	49.000
Purple saturn day	45.000
Reach for the stars	59.000
Rocket ranger	59.000
S.E.U.C.K.	telef.
Sex vixens in space	55.000
Sherlock	69.000
Starglider II	49.000
Sword of Sodan	69.000
Torch 2081	45.000
TV sport football	59.000
Tracker	49.000
Univ. Military Simul.	45.000
Who fr. Roger Rabbit	telef.

MS-DOS 3"

Adv.dungeon&dragons	tel.
Street sport Soccer	55.000
Summer edition	29.000
Who fr. Roger Rabbit	telef.

MS-DOS 5"

Adv.dungeon&dragons	tel.
Driller	39.000
Echelon	75.000
F19 Stealth fighter	79.000
Grand Prix circuit	59.000
King of ChicagoCGA	69.000
One on One II	49.000
PT 109	59.000
Sentinel worlds	49.000
Serve & volley	59.000
Summer edition	29.000
UMS scenario 1 o 2	19.000
Willow	69.000

MS-DOS 3" & 5"

Defender ... crown	59.000
F16 Falcon	69.000
F16 Falcon AT/EGA	85.000
Rocket ranger	59.000
Star trek	79.000

ATARI ST

Baal	39.000
Batman	telef.
Bismark	59.000
Carrier command	49.000
Double dragon	29.000
Driller (italiano)	49.000
Elite	39.000
Empire	telef.
F16 Falcon	telef.
Flying shark	39.000
Game over II	telef.
Heroes of the lance	39.000
Joan of arc	29.000
Kennedy approach	59.000
Lombard rally	49.000
Manhunter N.Y.	telef.
Rambo III	39.000
STAC (UK)	49.000
Starglider II	39.000
Superman (Tyne)	39.000
UMS scenario 1 o 2	19.000

APPLE II GS

California games	79.000
Gauntlet	79.000
Last ninja	69.000
Manhunter N. Y.	75.000
Street sport Soccer	49.000
The bard's tale II	99.000
Zany golf	69.000

Vuoi ricevere il nostro catalogo GRATUITO tutto a colori? Telefona subito allo (031)300.174

Buono d'ordine da inviare a: LAGO DIVISIONE SOFTMAIL, VIA NAPOLEONA 16, 22100 COMO, TEL. (031) 30.01.74, FAX (031) 30.02.14

Desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	Computer	Prezzo

TGM — Contributo spese di spedizione Lit. 5.000

ORDINE MINIMO LIT.20.000 (SPESE ESCLUSE) — TOTALE LIT.

☐ Pagherò al postino in contrassegno

☐ Addebitate l'importo sulla mia ☐ CartaSI ☐ Mastercard ☐ Visa ☐ American Express

Numero _____ scad. _____

Cognome e nome _____

Indirizzo _____ Nr. _____

CAP _____ Città _____ Prov. ___ Tel. _____

FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)

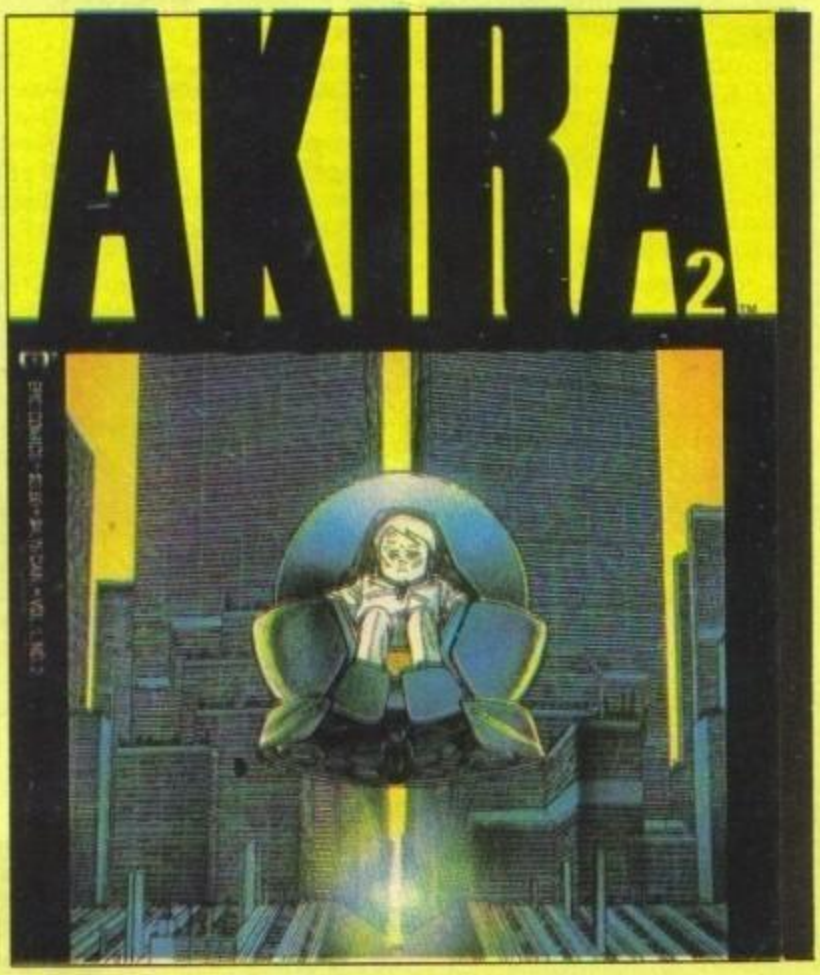
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati

http://www.oldgamesitalia.net/

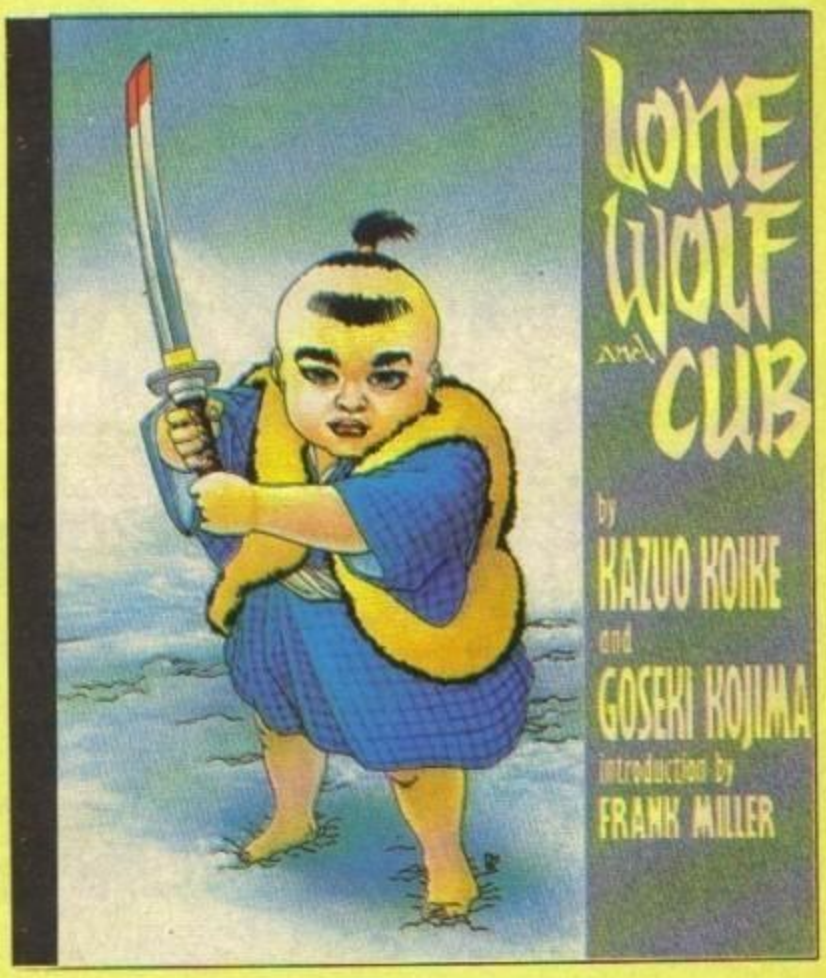
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Made in Japan



Definiti da alcuni "corpi senz'anima", hanno influenzato un'intera generazione. Sono stati tacciati di violenza, accusati di essere fondamentalmente diseducativi e, a confronto con quelli americani o italiani, totalmente carenti di fantasia. Sono i cartoni animati giapponesi, macchine perfette, se pur ripetitive, che hanno raggiunto livelli di perfezione tecnica (e di convenienza economica) tali da trasformarsi in leader incontrastati del settore, e produttori per conto terzi.
(Il video pilota di Lupo Alberto, per fare solo un esempio è stato prodotto in Giappone).
Dopo questa invasione televisiva, se dobbiamo dar retta a quel che avviene negli Stati Uniti (che generalmente ci precedono nelle mode di massa di qualche anno), stiamo per assistere ad una seconda ondata, questa volta per fortuna di qualità superiore. Si tratta infatti dei "Manga" - parola giapponese per fumetti (letteralmente: disegni irresponsabili), che nelle versioni in lingua inglese stanno conquistando posizioni di rilievo, e cominciano ad avere una marcata influenza anche sullo stile grafico di alcuni giovani autori.
In attesa che queste storie vengano pubblicate in Italia, chi non è in grado di leggere il giapponese può trovare parecchie serie in inglese.
Le case editrici USA che hanno praticamente aperto questo mercato sono la FIRST che ha pubblicato "Lone Wolf and Cub", serie di gran successo, ormai giunta al numero 20 negli USA e da cui sono stati tratti sei film in Giappone e due negli Stati Uniti, quattro soggetti teatrali, cinque dischi di successo e una serie di telefilm trasmessi anche in Italia. Vi si narrano le gesta di un "ronin" - o samurai senza padrone. Un lupo solitario, appunto, che, nel suo continuo vagabondare si porta dietro il "cucciolo", suo figlio, unico sopravvissuto al brutale massacro di tutta la sua famiglia. Le copertine per la serie pubblicata negli USA sono state disegnate da due tra i più importanti e quotati giovani disegnatori di questi anni (Frank Miller e Bill Sinkievicz). Sempre la First, ha recentemente pubblicato un volumetto dell'autore Go Nagai: "Mazinger" appositamente prodotto per il mercato americano, dove troviamo il gigantesco robot alla sua quarta incarnazione.
La casa editrice ECLIPSE era forse la più prolifica (aveva pubblicato Mai - the Psychyc Girl, Xenon, Area 99, e the Legend of Kamui), personaggi ora passati alla neonata VIZ.
Ma la consacrazione definitiva presso il grande pubblico è stata data dalla EPIC, sigla usata dalla Marvel per testate "di qualità", con la serie Akira. Akira di Katsuhiro Otomo, è una saga del dopobomba che si svolge a Neo-Tokio. Mentre la terra si riprende dai postumi della terza guerra mondiale, una caccia è in atto. L'oggetto è un bambino con una faccia da vecchio, dotato di incredibili poteri telecinetici e con il numero 26 impresso sul palmo della mano, che possiede indizi su qualcuno, o qualcosa desiderata e temuta: Akira.
Approfittando di questa popolarità la nuova casa editrice VIZ, che a pochi mesi dalla nascita sta avendo un grandissimo successo, oltre ad essersi accaparrata i titoli prima editi dalla Eclipse (Mai, Area 88 e Kamui) ha messo in cantiere parecchie altre serie: Nausicaa of the Valley of Wind, Grey, Justy, Pineapple Army, Appleseed quest'ultima subito andata a ruba.
Grey di Yoshihisa Tagami è tra le più divertenti per lo sviluppo, simile ad un gioco, della storia.
Essenzialmente, nel mondo di Grey Death ci sono due possibilità: far parte del "popolo" e tirare avanti ai limiti della sopravvivenza, vivendo in squallide bidonville o diventare "cittadini" e godere di tutte le comodità in splendide città. Con le parole del protagonista vivere "giorno per giorno, temendo gli invasori, e temendo le nostre truppe, ...oppure diventare un trooper (combattente), ...accettano tutti quelli che fanno domanda, 50 crediti per una operazione - sono solo 270 ore, e 30 crediti in aggiunta per ogni nemico ucciso. A mille crediti si salta alla classe superiore, (dalla più bassa la F e su attraverso le classi E, D, C, B, e infine la A)" dove, se si è riusciti a sopravvivere abbastanza a lungo, si può richiedere la "cittadinanza". I cittadini hanno cibo, rifugio e sicurezza dagli invasori. Ma le possibilità sono molto scarse, la metà non riesce neanche ad arrivare alla classe E, e appena un tre per cento scarso riesce ad arrivare in A. E poi, cosa si trova veramente alla fine della battaglia?
Sembra un potentissimo computer sotterraneo di nome TOY (e talvolta Big Mama), che governa il mondo e ha deciso nella sua follia che l'umanità deve essere distrutta. Harlan Ellison nella sua introduzione commenta che in questa storia di sopravvivenza, anche se il protagonista non è certo un eroe positivo, abbiamo un importante commento di come una società trascinata nella follia dalla guerra può ridurre i cittadini. Ma è anche una potente dichiarazione contro il sistema di caste che usiamo per tenete la gente "al proprio posto".
Nella serie Appleseed, dell'autore Masumune Shirow, anche se la terra è riuscita ad evitare la distruzione nucleare, il mondo è comunque in condizioni disastrose come risultato dell'uso di armi convenzionali e chimiche nella terza guerra mondiale. Ora, dopo anni di solitudine due sopravvissuti cercano i resti dell'umanità, non sapendo che l'umanità è già sulle loro tracce. Deunan e il suo accompagnatore cyborg Briareos hanno di fronte un futuro tra speran-



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

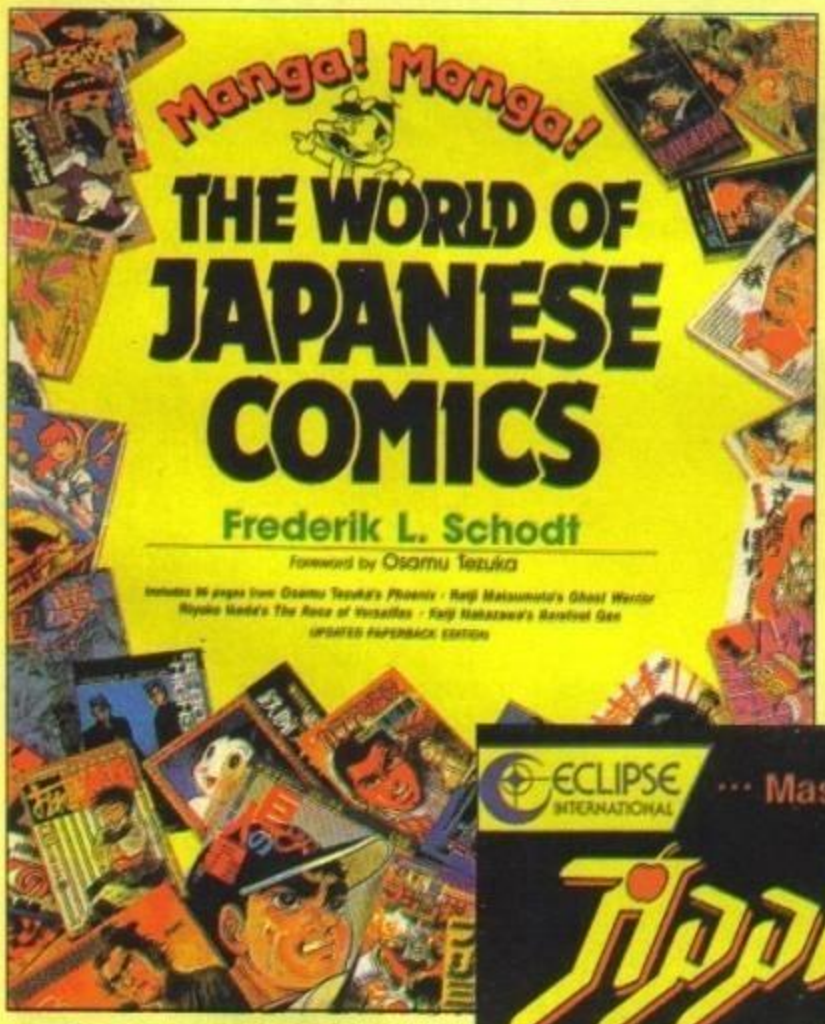
http://www.oldgamesitalia.net/

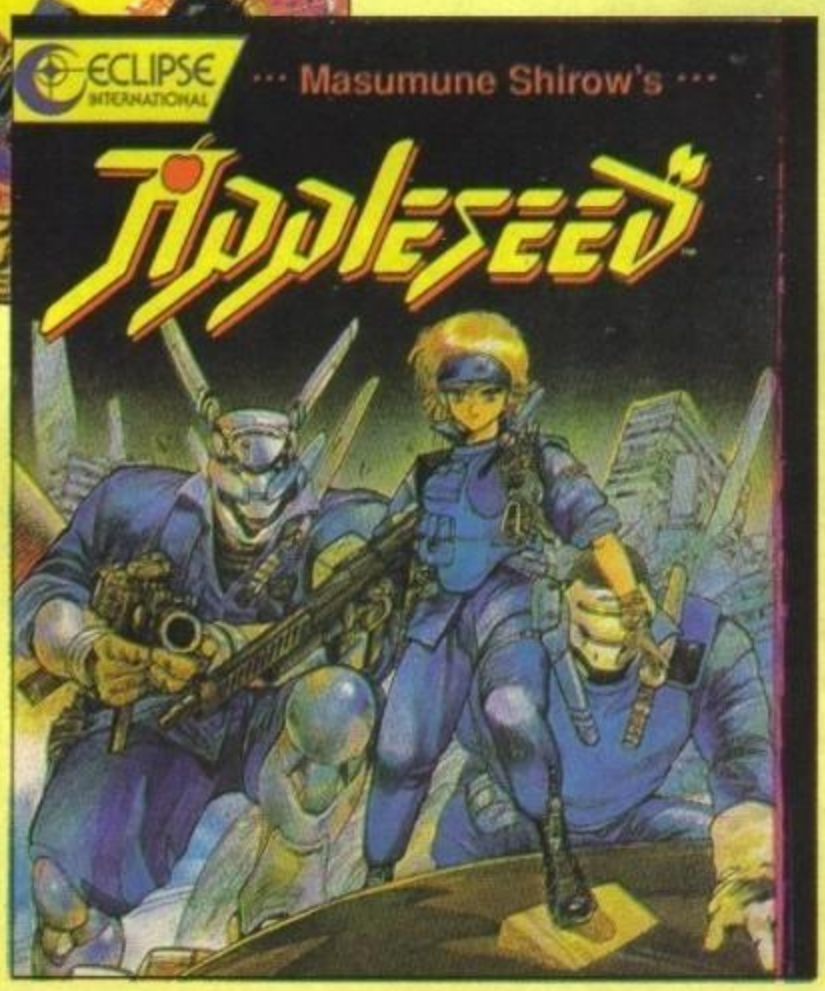
za e disperazione.
Justy di Tsugo Okazaki inizia quando il protagonista, che è un Esper (cioè dotato di poteri extrasensoriali) uccide un altro Esper criminale proprio davanti a sua figlia Astalis...
Nausicaa, ci conduce nel lontano futuro in un mondo ricoperto da foreste tossiche e nel primo numero regala un posterino di Moebius e ... conversazione tra l'autore Hayao Miyazaki e Moebius (che si è dichiarato grande ammiratore di Miyazaki).
Pineapple Army, scritto da Kazuya Kudo e disegnato da Naoki Urasawa, invece ci racconta di Jed Goshi, veterano del Vietnam che lavora per la difesa civile come istruttore militare. Insegna agli altri come combattere le proprie battaglie, e qualche volta gli da una mano. Per la prima parte del 1989 è in arrivo l'attesissima Lum: Urusei Yatsura, che sarà il primo "manga" ad essere stampato in USA a due colori, anziché in bianco e nero e, sempre dalla VIZ uscirà un titolo antologico che presenterà un'ampia selezione della variegata produzione giapponese.
Per finire, la NOW pubblica fumetti con personaggi giapponesi prodotti negli Stati Uniti - il più importante è Astroboy.
Altri progetti sono in cantiere, e comunque il tema non può certo essere esaurito qui. Chi fosse interessato ad approfondire l'argomento può leggere il volume: Manga Manga - the world of Japanese Comics, o richiedere la guida italiana all'argomento (in programma per la tarda estate).

Nessim Vaturi

Reperibilità

I comics in lingua originale inclusi quelli sopra descritti sono diffusi in Italia dalla libreria "La Borsa Del Fumetto - Via Lecco n.16 - 20124 Milano. Tel. 02/20.38.83" che effettua anche spedizioni.
Si possono anche trovare nelle seguenti librerie:
Roma - Metropolis - Via Suor Maria Mazzarello n.30
Genova - International Shop - Via Odessa n.20
Asti - La Bancarella Del Libro -Via XX Settembre n.60
Brescia - Imago - Via Battaglie n.29
Como - Graffiti - Via Vittani n.19
Messina - La Cassaforte Del Vecchio Papavero - Via Centonze
Modena - Iori - Corso Adriano n.40
Novara - Fumettomania - Corso Torino n.17
Parma - Letto e Riletto - Via Borgofelino n.54/a
Torino - Fumetto Club - Via Saluzzo n.19/d
Trieste - Nonsololibri - Piazza Barbecan n.1/a



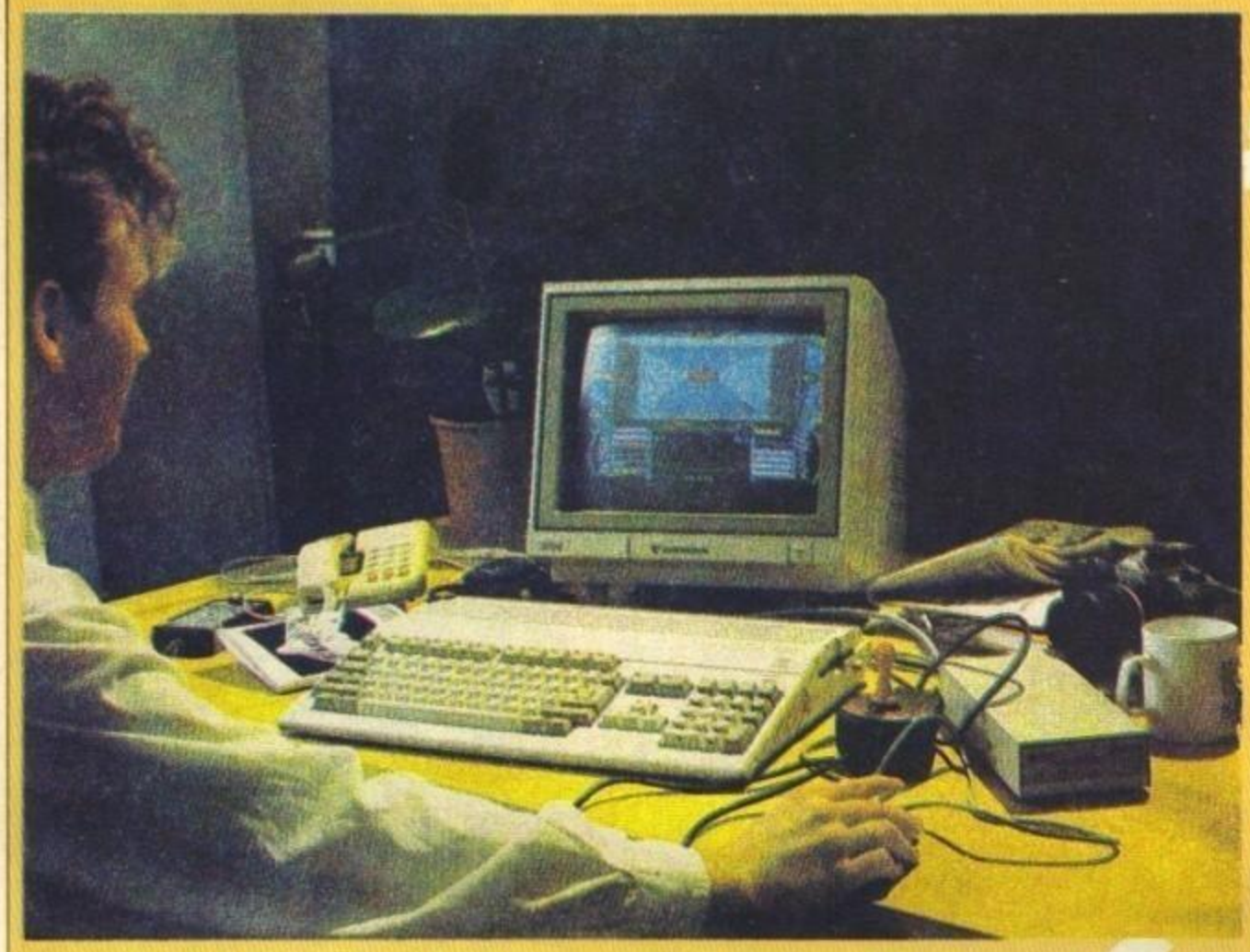


Fumetti Giapponesi scheda minima a cura di Antonio Serra.

Lista dei principali fumetti e relativi autori (con eventuale titolo italiano della relativa serie televisiva).
Jungle Taitei (Astroboy) OSAMU TEZUKA
Osamu Tezuka è il più importante autore di fumetti in Giappone. La sua importanza è paragonabile a quella (combinata) di Walt Disney, Jack Kirby e Hergè. Ha scritto e disegnato centinaia di storie, con migliaia di personaggi. Quelli indicati in alto sono forse i più noti in Italia, a causa delle serie televisive a cartoni animati. Di Tezuka è apparso in Italia anche un breve fumetto, un episodio della serie Black Jack, (pubblicato da Eureka quando lo dirigeva Alfredo Castelli (1983/84).
Uchu Senkan Yamato (Star Blazers) REJI MATSUMOTO
Ginga Tetsudi 999 (Galaxy Express 999) REJI MATSUMOTO
Matsumoto è un altro "grande" del fugnetto giapponese. Anche lui ha ideato centinaia di personaggi, i quali, tra l'altro, sono quasi tutti collegati tra loro in un unica immensa saga stellare. E' anche l'autore delle storie del pirata spaziale Captain Harlock e tutti i suoi fumetti sono pervasi da una certa "poesia", caratteristica dell'autore. -
Mazinger Z (Mazinga) GO NAGAI
Devilman (id.) GO NAGAI
Nagai è il "colpevole" dell'invasione dei robot giganti, essendo l'inventore di Mazinga. I suoi fumetti (spesso realizzati dai suoi assistenti della "Dynamic Pro.) sono ricchi di sesso e di violenza. cosa che ha garantito ai suoi personaggi un successo imperituro. Dotato di un tratto estremamente "grezzo", Nagai si trova particolarmente a suo agio nel disegnare mostri e deformazioni di ogni tipo, che raggiungono il massimo nella serie "Devilman", tradotta in cartoni animati (parecchio alleggeriti) e in un recente film OVA, che definire ultraviolento è dir poco.
Altri nomi famosi del fumetto giapponese sono: SHOTARO ISHIMORI (Cyborg 009, Gekko Kamen), l'autrice RYOKO IKEDA (Versailles no Bara, ovvero lo storico Lady Oscar) RUMIKO TAKAHASHI (autrice di UruSeiYatsura, ovvero di Lamù, la ragazza dello spazio, una delle serie di maggior successo in Giappone negli ultimi anni, che ha dato il via a cose come Appleseed) AKIRA TORIYAMA (dragonball, Dr. Slump & Arale, specializzato in un fumetto "non sense" per bambini, ricco di ogni genere di citazioni). KATSUHIRO OTOMO, dopo aver pubblicato parecchi lavori sul settimanale Action e alcune raccolte, nel 1979 inizia a lavorare ad un progetto a più lungo respiro Fire Ball che è la premessa naturale ai suoi lavori più importanti Domu (storia di un conflitto tra due inquilini di un lussuoso condominio - uno è un vecchio, l'altra una bambina, entrambi dotati di mortali poteri psichici) e Akira di cui parliamo altrove.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



GIOCHIAMO IN LINEA FRATELLO

Raggiungilo e fallo fuori — questo sembra essere l'ultimo messaggio dei tecnocrati che ci promettono un incredibile futuro di **giochi 'a lunga distanza'**. Richard Henderson fa il punto sul systema ISDN, ormai prossimo ad essere realizzato...

Concentrandoti freneticamente sullo schermo del computer, allinei i mirini sulla nave aliena di fronte a te. Una frazione di secondo prima che tu riesca a scaricare la tua luce pesante sul fetido deviante, vira velocissimo su un lato facendo ruotare nel frattempo la sua navicella. Sconvolto e confuso dalla manovra, ti dimentichi della velocità a cui stai viaggiando, e... esplodi scontrandoti contro un asteroide. La tua navicella Death Warrior Mk II si trasforma in un fuoco d'artificio in una cacofonia di effetti digitali in stereo mentre stringete febbrilmente i comandi.

Lo schermo si dissolve per mostrarvi l'espressione ghignante del vostro avversario, a qualcosa come 3000 miglia di distanza da voi. "Muori, porco mutante!" vi schernisce mentre giurate vendetta. Distrutto, cercate con la mano l'interruttore generale...

Questo potrà anche essere il futuro, ma non è certo distante. Questo è solo un esempio di quello che ci possiamo aspettare con lo sviluppo della nuova rete di telecomunicazioni a livello mondiale conosciuta come ISDN. La fondazione dell'ISDN (Integrated Service Digital Network) è stata dichiarata da poco, e quando il progetto sarà completato le nostre vite potrebbero essere alterate drasticamente.

L'ISDN fornisce la tecnologia per trasmettere la voce, i dati ed il video lungo uno stesso cavo, dandoci così la possibilità di avere videotelefoni, servizi di fax veramente funzionanti ed un Televideo di qualità fotografica che farà apparire gli attuali servizi informatici pubblici dei reperti preistorici. Il fatto è che l'ISDN ha bisogno di una bella quantità di hardware per funzionare correttamente, così la gestione del servizio è stata affidata alle singole compagnie statali: nella sempre innovativa Inghilterra (beh, nel campo informatico, almeno) la British Telecom sta attualmente installando la spina dorsale del sistema - la Rete di Scambio Digitale X.

La BT sta quindi scambiando i suoi antiquati centralini analogici con dei computer splendenti nella loro ultratecnologia, collegati l'uno all'altro da fibre ottiche

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

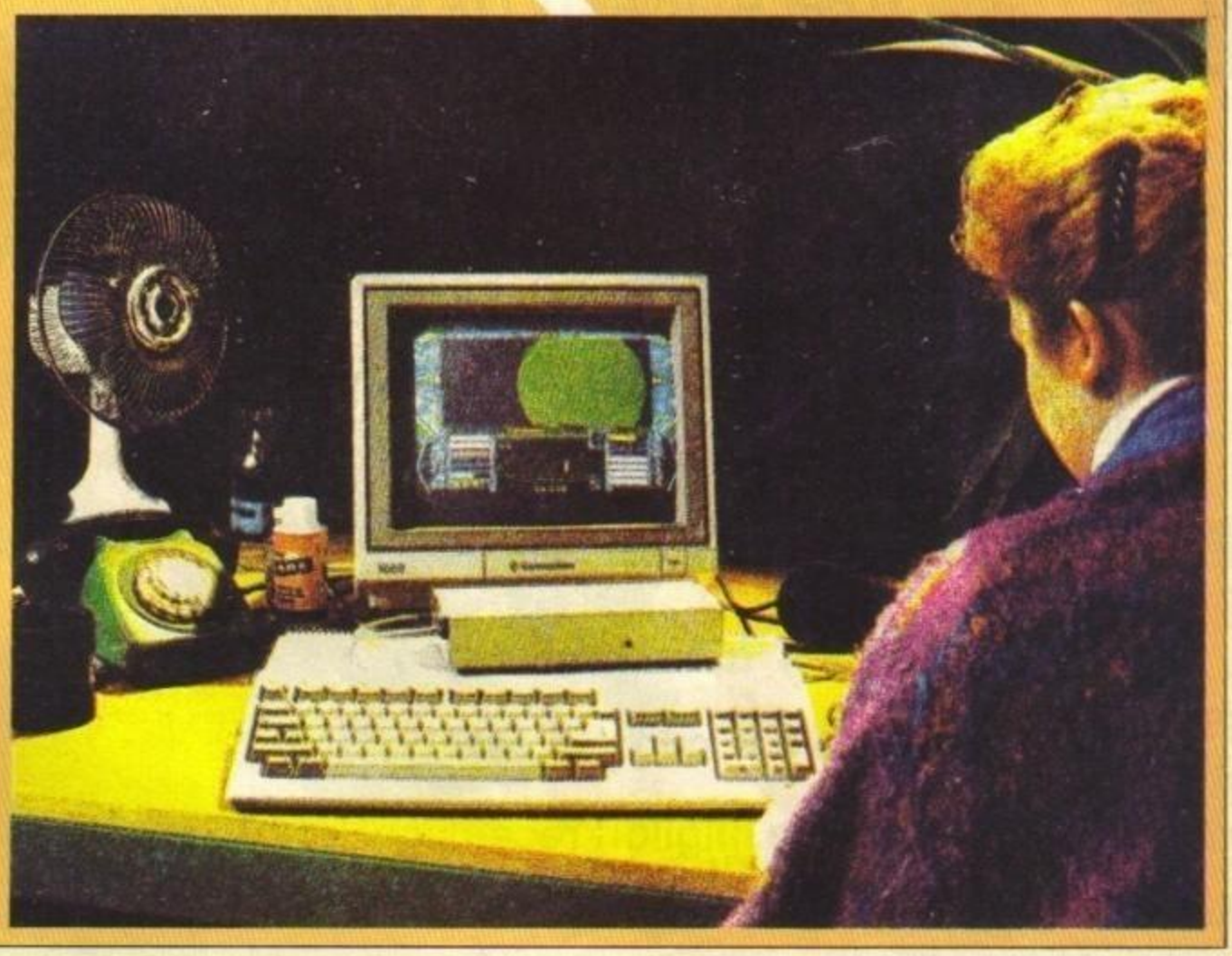
http://www.oldgamesitalia.net/

ad alta capacità capaci di maneggiare in secondi miliardi di miliardi di miliardi di informazioni.
Attualmente vengono installati una media di due centri digitali ogni giorno, e sono già stati sostituiti 1500 dei 6000 nodi analogici della BT, secondo quanto dice il PR Derek Willson.
Come è facile prevedere, gli uomini d'affari saranno i primi a beneficiare di questo cambiamento, che comunque risulta compatibile con le vecchie linee di trasmissione. Abbonandosi al servizio digitale della British Telecom, essi possono oggi trasmettere dati a 64000 baud, e godersi dei fax perfettamente leggibili e delle telefonate senza il minimo disturbo. Le chiamate possono essere fatte molto più velocemente del normale, il sistema è praticamente invulnerabile ai guasti, ed in tutti i casi si potrebbe riparare nel giro di minuti.

Più dati

Tutto questo è molto bellino, ma quali sono le implicazioni di questi sviluppi nell'industria del divertimento casalingo? Tanto per cominciare, un sacco di produttori di modem stanno per chiudere i battenti. Dal momento che la rete telefonica sarà completamente digitale, i dati dei computer non dovranno più essere convertiti in forma analogica per essere trasmessi sulle linee -collegherete semplicemente la vostra tastiera alla presa del telefono e via.
Il nuovo network trasmetterà i dati ad una velocità molto maggiore di quella attuale. Utilizzando la tecnologia delle fibre ottiche, le informazioni contenute in un elenco del telefono di 500000 nominativi possono passare da un computer all'altro in due secondi. Qualcuno ha persino paura che questa tecnologia possa soppiantare la TV via cavo (poco male, NdT). Ed il bello è che l'ISDN renderà i giochi "via modem" (anche se non ci sarà più bisogno del modem!) qualcosa di ancora più esaltante dei vostri sogni più folli.
Provate a pensarvi mentre giocate una superversione multiutente di Elite della Firebird via ISDN. Mentre vi lanciate dalla stazione spaziale, il computer mainframe che controlla tutta la simulazione vi invia una sequenza cinematografica che rappresenta la vostra partenza. Schizzate nello spazio.
Quando selezionate la vostra destinazione sulla carta galattica, il mainframe vi invia per ogni pianeta possibile una o due pagine di dati riguardanti tutta la sua storia e le sue caratteristiche.
Mentre consultate questo, vi accorgete all'improvviso di aver una fiancata semifusa a causa di un attacco con laser da parte di una nave aliena. Urlando come un'anima in pena, vi spostate nuovamente sulla visuale esterna e vi date ad un combattimento in tempo reale contro un altro giocatore, mentre un sonoro in stereo ad alta qualità riempie la casa tramite gli altoparlanti del monitor...
Tutto questo è assolutamente possibile grazie alla tecnologia ISDN, ed è solamente un progresso logico rispetto agli standard dei giochi attuali.
Forse vi sentite in vena di qualcosa di un po' meno strenuo? Collegatevi allora al computer della vostra biblioteca preferita e scartabellatevi pure l'Enciclopedia Britannica, completa di illustrazioni. Questa, come i dati del mainframe di Elite, sarà infatti contenuta su dischi ottici -

"vi date ad un combattimento in tempo reale contro un altro giocatore, mentre un sonoro in stereo ad alta qualità riempie la casa tramite gli altoparlanti del monitor..."



TELE TECNOLOGIA

Generalmente, le informazioni vengono gestite sulle linee telefoniche in forma analogica - la voce (o i dati provenienti da modem) vengono tradotte in un segnale elettrico, la cui frequenza varia al variare del suono. Questo sistema poteva anche andare bene in quei giorni in cui l'unica cosa che veniva trasmessa col telefono era la buona vecchia voce umana, ma con l'incrementare delle trasmissioni di dati il sistema analogico è diventato sempre più una limitazione. Le linee sono sempre più disturbate, ed anche se noi riusciamo a raccapezzarci in una conversazione con un po' di fruscio di fondo, un computer può non riuscire a ricevere niente in queste condizioni.
L'ISDN offre un'ottima soluzione: il suo sistema di trasmissione digitale funziona esattamente come quello di un computer o di u CD. L'informazione viene suddivisa sino a raggiungere una forma binaria (composta di 0 e di 1), dando una accuratezza assoluta ed una totale assenza di fruscii o rumori di fondo.
Tutto ciò permette di accelerare la trasmissione di dati per computer (che è già in forma binaria), e dà un'ottima qualità anche in caso di trasmissioni telefoniche normali.

La luce fantastica

Quello che sta cambiando è anche il mezzo fisico di trasmissione. I cavi telefonici sono stati sino ad oggi di rame, che dà una certa distorsione sulle lunghe distanze o in condizioni particolari.
Ora che le compagnie di telecomunicazione di tutto il mondo si sono convertite alle fibre ottiche che stanno diventando tanto di moda, composte di fibre di vetro flessibilissime ed estremamente sottili, le cose stanno per migliorare. I segnali digitali vengono convertiti in impulsi luminosi , che vengono lanciati lungo le fibre per poi essere riconvertiti al loro arrivo nella forma originaria. I segnali mantengono così la loro intensità anche su distanze lunghissime, e dal momento che non hanno componenti elettrici non possono essere distorti dai campi elettromagnetici incontrati lungo il percorso.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

un sistema identico a quello dei CD audio che viene però impiegato per registrare dati video.
L'ISDN sarà capace di mettere intere biblioteche nella vostra camera da letto, e non dovrete nemmeno preoccuparvi di riservare un po' di spazio al frigorifero per le Coca-Cola.
Gli acquisti telematici diventano improvvisamente una realtà grazie all'ISDN. Delle immagini ad alta risoluzione o delle dimostrazioni video della merce può venirvi trasmessa direttamente a casa, e potete fare le vostre scelte istantaneamente - basta con i cataloghi da 120000 pagine!
La BT non ha comunicato ancora nessun prezzo riguardante l'ISDN, né per gli abbonamenti, né per l'equipaggiamento necessario, ma sembra che anche l'ISDN si comporterà come qualsiasi nuova tecnologia: molto costosa all'inizio ma assolutamente economica quando diffusa a livello di massa. Chissà, magari un giorno potremmo avere tutti in casa il nostro terminale Commodore...

Così tanto, così presto?

Naturalmente, tutto questo non capiterà da un giorno all'altro. Non ci svegliereremo un mattina trovando un sistema ISDN sulla scrivania preferita. Per esempio, i videotelefoni non saranno una cosa familiare e comune ancora per un bel pezzettino, almeno sino a che non si studierà una rete dio fibre ottiche sufficientemente capace da gestire tutti i miliardi di informazioni relative a questo genere di comunicazioni.
Ed anche se la tecnologia per supportare la maggior parte delle applicazioni dell'ISDN esiste già, non sarà disponibile commercialmente sino a che la rete non si sarà diffusa a livello almeno europeo. Costruire un videotelefono è semplice, ma rimpiazzare tutti i telefoni esistenti lo è molto meno.
Tuttavia la BT avrà sostituito tutti i suoi centralini entro l'inizio degli anni novanta - per cui forse fareste meglio a ricominciare ad allenarvi con Elite.

RESTATE A CASA!

Il gioco potrebbe diventare presto un vero e proprio stile di vita grazie all'ISDN — questo perché la nuova tecnologia ci darà molto più tempo libero da occupare.
Provate a pensarci: se potreste svolgere la maggior parte del vostro lavoro (o studio) a casa, trasmetterlo ad una centrale operativa, e conversare sul videotelefono coi vostri colleghi (o insegnanti), vi sottoporreste lo stesso a diverse ore giornaliere di spostamenti e stress vari?
Sebbene sarebbero pochi i lavori da poter svolgere interamente dal proprio domicilio — 'telelavorando' — quasi tutti gli altri potrebbero essere adattati in modo da richiedere, da parte del lavoratore, solo uno o due giorni di spostamenti durante la settimana.
E una recente inchiesta della Industrial Relation Services ha dimostrato che il 23% degli impiegati inglesi preferirebbero il telelavoro.
Che ne direste di approfondire le implicazioni di questa realtà futura? Cominciate a scrivere qualche lettera interessante, e aspettate su uno dei prossimi numeri un articolo del caro vecchio Mel Croucher su 'cosa potrebbe succedere'...

IL PROSSIMO NUMERO DI The Games Machine VI ASPETTA IN TUTTE LE EDICOLE IL 10 MARZO — PERDERLO SIGNIFICA TRASCORRERE UN MESE NELLA PIU' CUPA DISPERAZIONE E DISINFORMAZIONE, PERCHE' NELLE SUE PAGINE TROVERETE...

- **Il bello e il brutto delle console — con una serie di informazioni esclusive sulla Slipstream della Konix**
- **Jez San e il team della Argonaut continuano la realizzazione del 'progetto X'**
- **La guida completa alle utility grafiche dei 16-Bit e la prima 'screen gallery' di TGM**
- **Mel Croucher e il 'futuro telematico'**
- **I virus software e le cure (FINALMENTE!!!)**
- **E naturalmente le migliori recensioni e notizie di tutto il pianeta — SOLTANTO 16-Bit !!!**

http://www.oldgamesitalia.net/

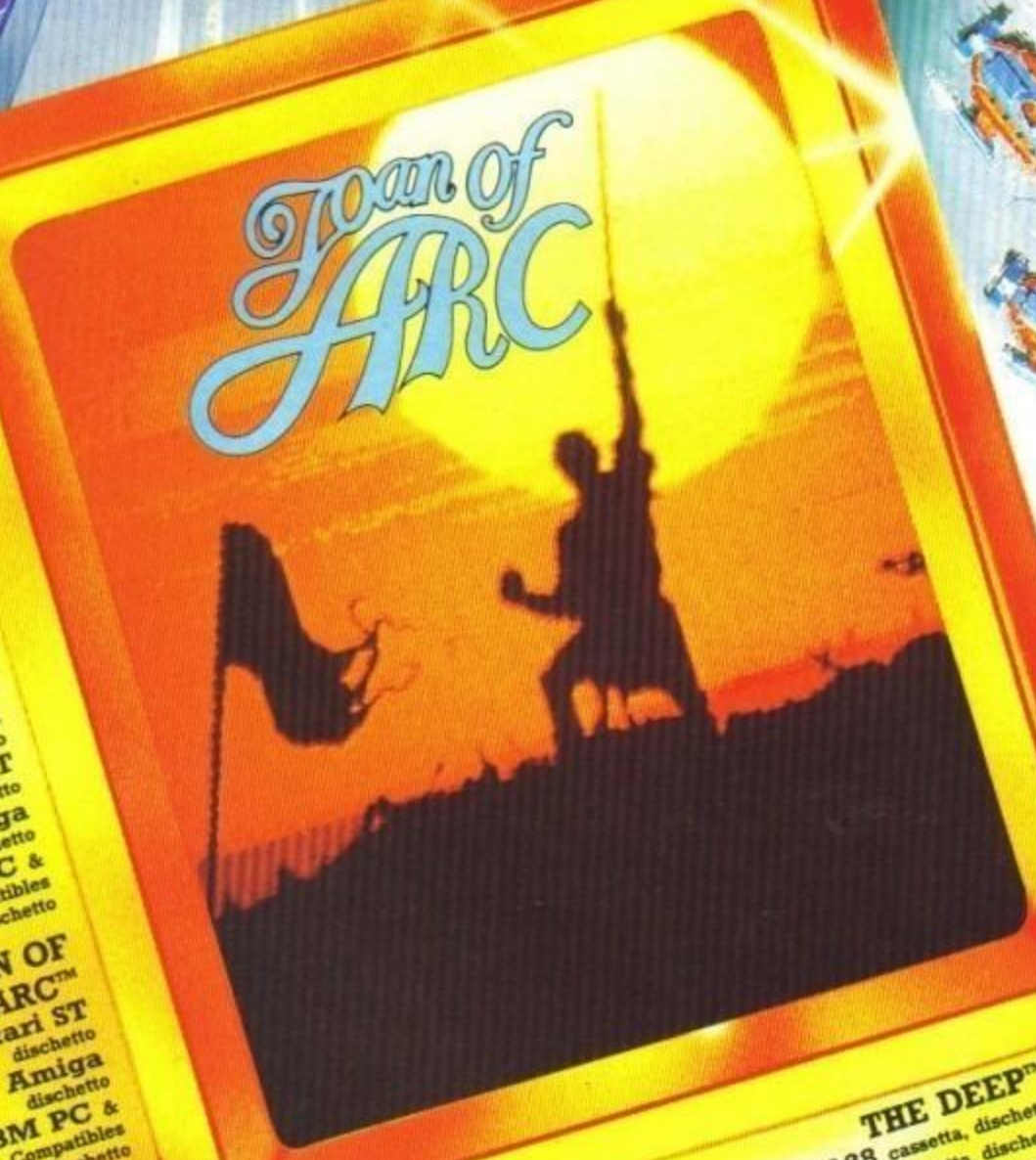
http://www.oldgamesitalia.net/

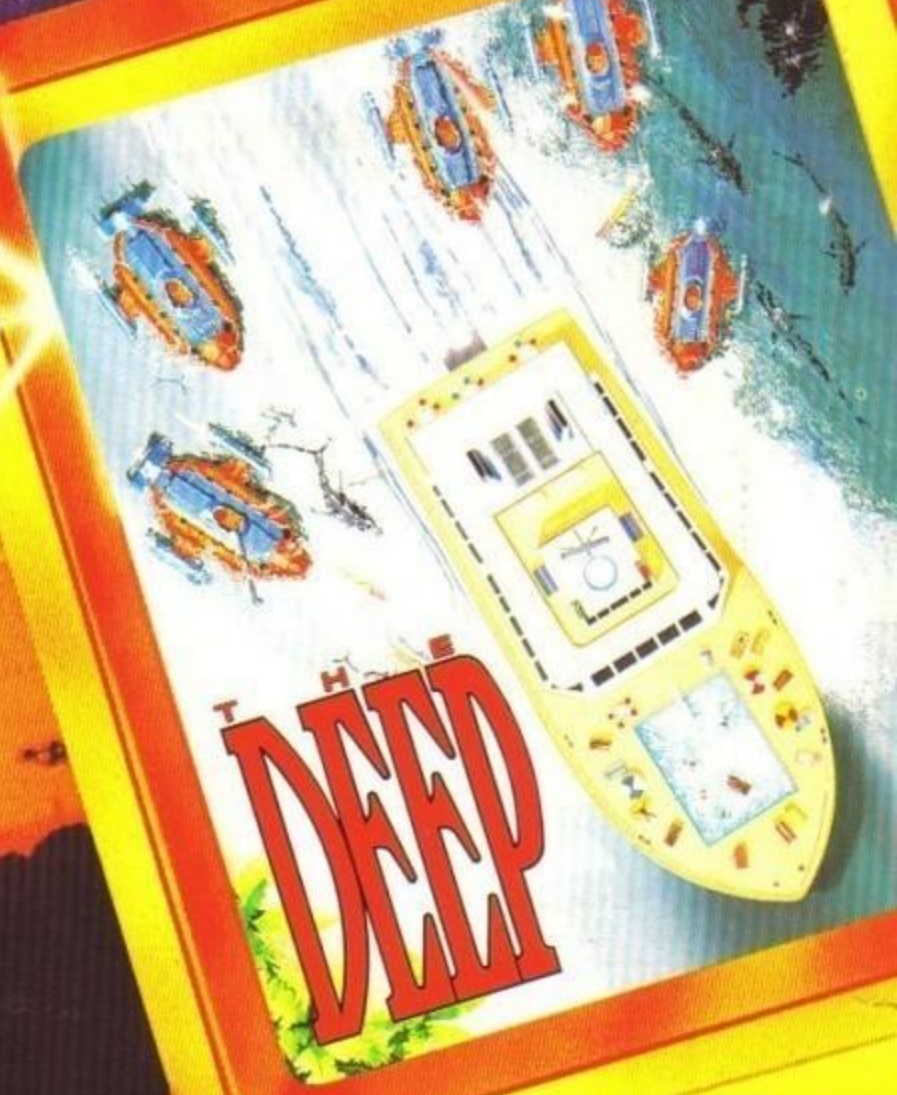
http://www.oldgamesitalia.net/

U.S. GOLD ORO

D'AUTUNNO

COMMAND PERFORMANCE
CBM 64/128 cassetta, dischetto
Amstrad cassetta, dischetto
Spectrum cassetta, dischetto





THUNDER BLADE™
CBM 64/128 cassetta, dischetto
Spectrum cassetta, dischetto
Amstrad cassetta, dischetto
Atari ST dischetto
Amiga dischetto
IBM PC & Compatibles dischetto

JOAN OF ARC™
Atari ST dischetto
Amiga dischetto
IBM PC & Compatibles dischetto

THE DEEP™
CBM 64/128 cassetta, dischetto
Spectrum cassetta, dischetto
Amstrad cassetta, dischetto
Atari ST dischetto
Amiga dischetto
IBM PC & Compatibles dischetto

U.S. GOLD (ITALIA)
VIA MAZZINIA 15
21020 CASCIAGO (VA)

U.S. GOLD®

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE ULTIMATE DEVASTATION MACHINE

LED STORM

LAZER ENHANCED DESTRUCTION

AMIGA
AMSTRAD CPC

CAPCOM

CBM 64/128 ATARI ST
SPECTRUM 48/128K

GIANTS OF THE VIDEO GAMES INDUSTRY

La corsa su strada dell'anno. LED STORM ti mette ai comandi di un potente veicolo futuristico per ben 9 veloci e spericolate fasi, ognuna delle quali è piena di ostacoli fatti apposta per bloccarti. Stai attento alle rampe, alle barche speronanti, alle macchine tirapugni, alle rane pazze, ai ponti crollati, ai burroni scoscesi e a tanti altri pericoli, mentre scateni un L.E.D. STORM. Provare per credere: questo e il gioco di una vita!

http://www.oldgamesitalia.net/

CO. LTD. Manufactured under licence from Capcom Co. Ltd., Japan. LED Storm™, and CAPCOM™ are tradema
sed by GO! Media Holdings Ltd., a division of U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.

http://www.oldgamesitalia.net/